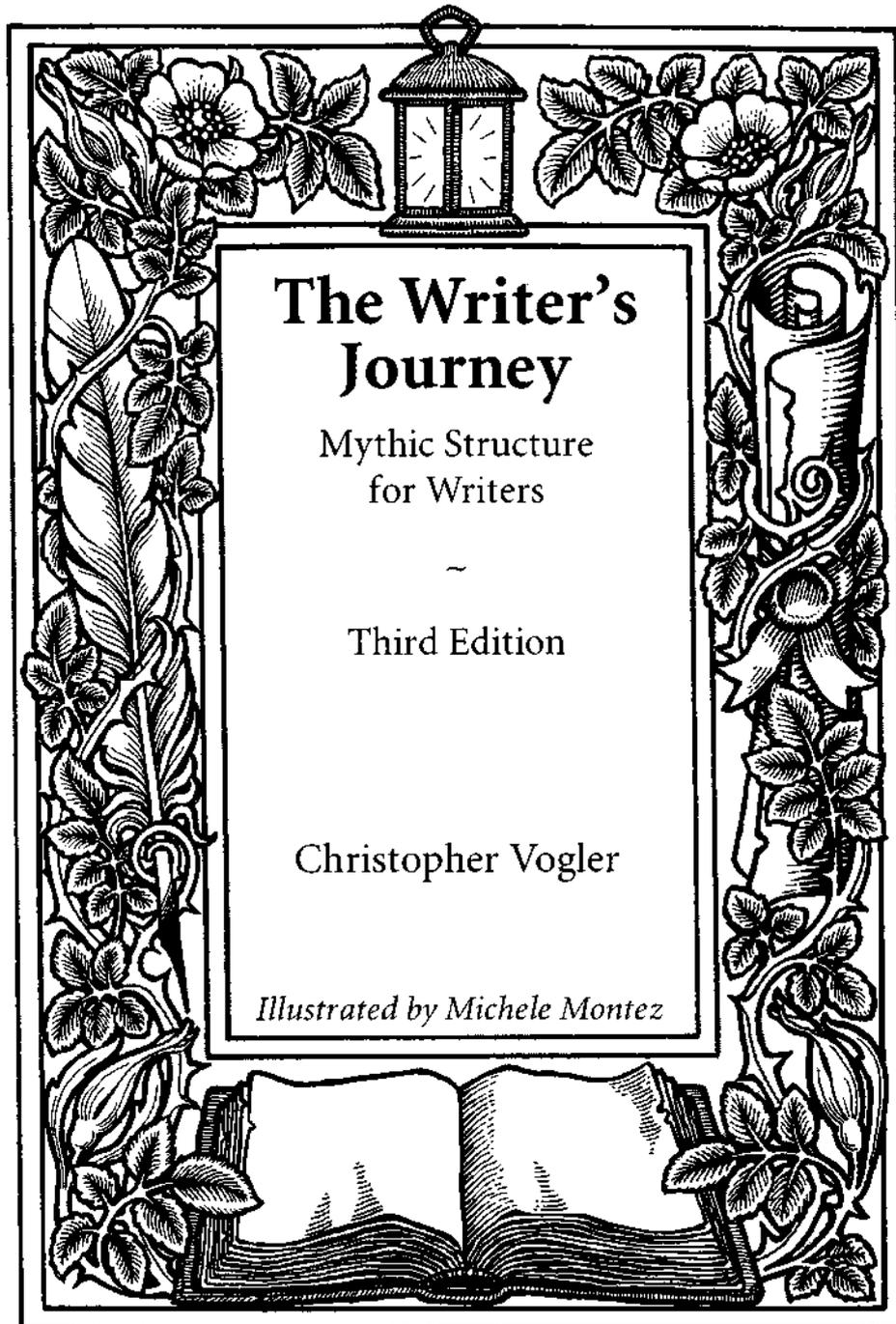


**КРИСТОФЕР ВОГЛЕР**

Путешествие писателя.  
Мифологические структуры в  
литературе и кино

---



# The Writer's Journey

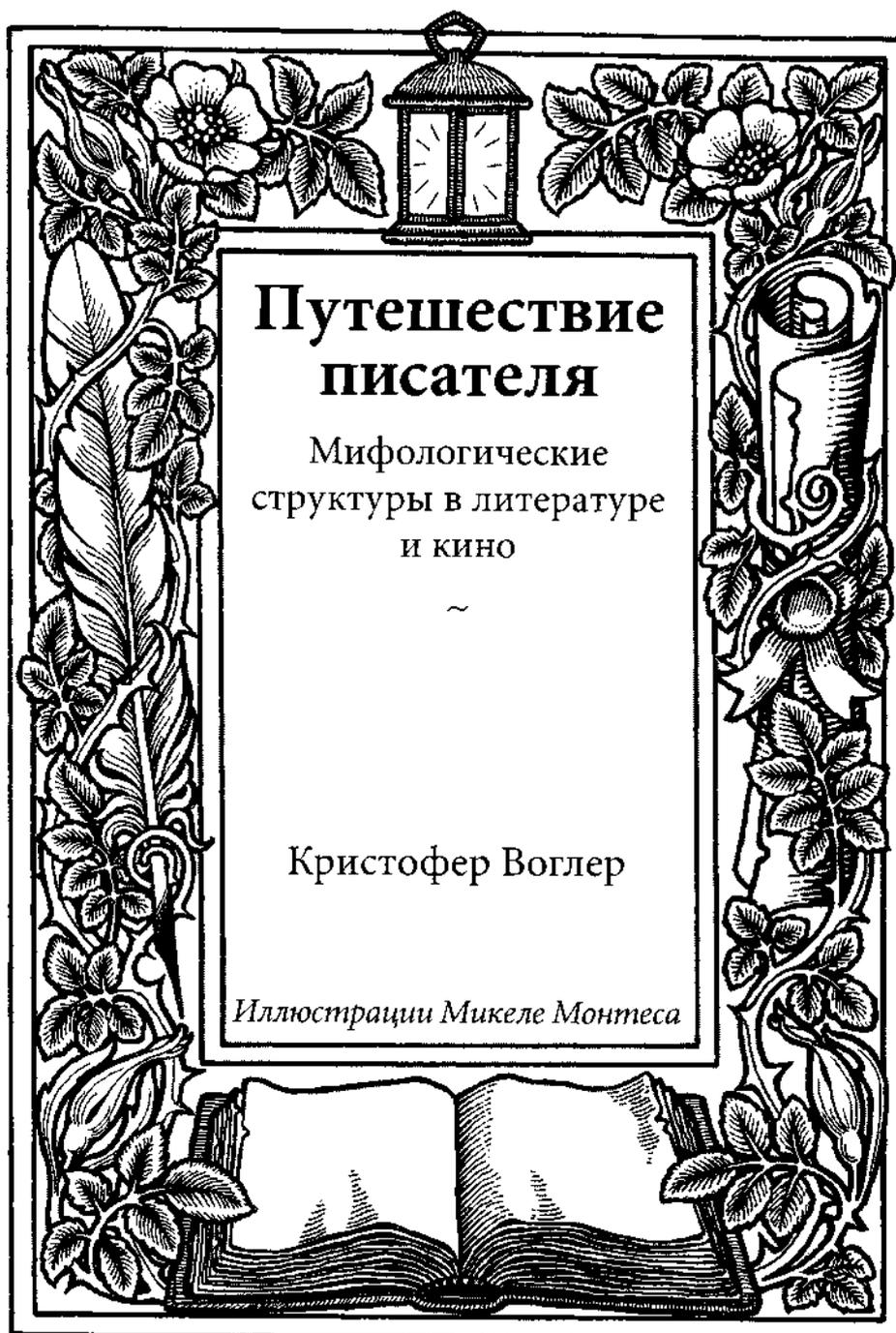
Mythic Structure  
for Writers

~

Third Edition

Christopher Vogler

*Illustrated by Michele Montez*



Переводчики Мария Николенко Редактор Роза Пискотина  
Воглер К.

В61 Путешествие писателя. Мифологические структуры в литературе и кино / Кристофер Воглер ; Пер. с англ. — М.: Альпина нон-фикшн, 2015. — 476 с.  
ISBN 978-5-91671-353-4

В основе любой увлекательной истории — будь то сказка, миф, сюжет для романа или киносценарий — лежит путешествие героя: внутреннее или внешнее. Эта идея стала путеводной звездой для Кристофера Воглера, когда, работая в сценарном отделе диснеевской студии, он проверял на практике действенность мифологических схем, описанных в знаменитом труде Кэмпбелла «Тысячеликий герой». Позже практическое пособие, написанное Воглером для коллег, превратилось в классический учебник, который не только входит в круг обязательного чтения будущих писателей и сценаристов, но и десятилетиями не теряет лидирующего положения среди множества книг такого рода. В «Путешествии писателя» автор приглашает читателя исследовать зыбкие границы между мифом и современным искусством рассказывания истории, предупреждая о трудностях и опасностях путешествия в недра собственной души, и вооружает полезными инструментами, которые в руках умелого мастера приобретают невероятную силу.

## ПРЕДИСЛОВИЕ к русскому изданию

Если вы связаны с кино, вам доводилось видеть все эти шкалы — набор событий, происходящих в такой-то очередности, на такой-то минуте фильма. Они популярны, потому что в них теория выпарена до того, что даже сухим остатком назвать нельзя, и бесполезны по той же причине. Без изучения сопровождающей их теории пользоваться этими линейками не имеет смысла. Поэтому не могу не порадоваться, что книга Воглера переведена на русский, и гуляющая в Интернете голая шкала мифического путешествия дополнится важной сутью.

Сценаристу необходимо изучать разные подходы к драматургии, прислушиваясь к себе, выработывая личное видение мира и чувство структуры, персонажей и зрителя. Главный плюс модели Воглера, чьи корни уходят в мифы и юнгианскую психологию: она созвучна с жизненными циклами и основана на психологически достоверных явлениях, на заложенных в подсознании первобытных страхах и восторгах, которые наши предки выразили в сказках и легендах и которые до сих пор воплощаются в литературе и кино, нередко всемирно известных и высоко оцененных критиками.

Конечно, структура путешествия, предлагаемая Воглером, не охватывает всех возможных сценарных направлений. Но чувство классического пути героя в его различных проявлениях, попытки оценить, как соотносятся с ним современные фильмы, и предугадать, какой путь будет свойственен герою завтрашнего дня, начинают проделывать с этой линейкой интереснейшие вещи. Она гнется, удлиняется и укорачивается, дробится на части и перемешивается. Инструмент, применимый, на мой взгляд, к анализу и созданию почти любых популярных и авторских работ. Успешная работа с ним зависит только от вас — Мастера. Уверен, что книга будет интересна не только профессионалам, но и горячо и бескорыстно влюбленным в кинематограф.

*Александр Талал, сценарист, писатель,  
куратор факультета «Сценарное мастерство»  
Московской школы кино*

## ПРЕДИСЛОВИЕ к третьему изданию

Словно круги по воде от брошенного камня, резонанс, вызванный моей книгой «Путешествие писателя», по-прежнему не ослабевает. Поскольку со времени второго издания минуло почти десять лет, идеи прошли испытание в кинематографических мастерских разных стран. Понятия, которые я сформулировал, будучи консультантом по вопросам сценария в Disney company и преподавателем по построению сюжета, выдержали столкновение с новыми проблемами реального мира, что, надеюсь, только укрепило мою теорию. Новые главы книги, я надеюсь, отражают эволюцию моих представлений, связанных с концепцией «путешествия героя». Это касается глав, рассказывающих о жизненной силе, направляющей развитие сюжета, о законе противоположностей, о мудрости тела, о катарсисе и других понятиях, над которыми я работал как лектор-теоретик и как практикующий специалист, не понаслышке знакомый с голливудской и европейской киноиндустрией. Весь новый материал я собрал в конце книги — в приложении, следующем за главой «Через призму путешествия».

Последние девять лет я много путешествовал и, чем бы ни занимался, реализовал свои идеи на практике — будь то работа над тестами, над издательскими или продюсерскими проектами. Сразу после второго издания книги я на четыре года вернулся в 20th Century Fox, где на заре своей карьеры работал аналитиком сценарного отдела. На сей раз мне досталась более высокая и более ответственная должность: я стал исполнительным директором по развитию студии Fox 2000. Я участвовал в исследованиях и разработках, связанных с такими фильмами, как «Мужество в бою» (Courage Under Fire), «Вулкан» (Volcano), «Анна и король» (Anna and the King), «Бойцовский клуб» (Fight Club), «Тонкая красная линия» (The Thin Red Line). Моя концепция построения сюжета, основанная на мифологических моделях и философии Джозефа Кэмпбелла и Карла Юнга, теперь апробирована не только на анимационных лентах, но и на крупнобюджетном игровом кино для взрослой аудитории.

Атмосфера студии Fox 2000 как нельзя более располагала к изучению движущих сил киноиндустрии. Прежде мне не доводилось бывать в конференц-залах, где принимаются принципиальные решения по выбору сценаристов и утверждению проектов, на основании которых затем создаются фильмы. В таких местах энергия бурлит, как раскаленная лава, а до моей работы в Fox 2000 я слышал лишь ее отзвуки. Теперь же я находился в самой гуще событий.

Нигде раньше я не сталкивался со столь серьезными требованиями к работе, построенной на негласных строгих правилах и принципе личной ответственности каждого сотрудника. Никаких жалоб и отговорок. Та же взыскательность распространялась на сценарии. Каждый образ, каждая ремарка, каждое предложение подвергались проверке на предмет соответствия здравому смыслу, логике и интересам шоу-бизнеса. Мне посчастливилось работать с наиболее влиятельными специалистами в области киноиндустрии, в том числе с основательницей Fox 2000 Лаурой Зискин, а также со многими талантливыми сценаристами, режиссерами и продюсерами. В этих условиях я осваивал полезные методики анализа сюжетов, ситуаций и образов, которые, как я надеюсь, обогатили новые разделы этого доработанного издания.

Работая на Fox 2000, я научился, в частности, прислушиваться к реакции собственного тела как к свидетельству силы воздействия истории. Я заметил, что истории по-разному влияют на мой организм, и по-настоящему хорошие сценарии способны стимулировать сразу несколько

органов. В животе крутит, горло сжимается, дыхание и сердцебиение учащаются, из глаз текут слезы, а изо рта вырывается смех. Если сценарий не вызывал у меня подобной физиологической реакции, я понимал, что он затронул только мой интеллект и, вероятно, оставит аудиторию равнодушной. Подробнее я расскажу об этом в главе о мудрости тела.

Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Завершилась и моя работа на студии Fox 2000. После этого мне захотелось создавать собственные проекты. Я и сам едва заметил, как сел писать сценарий мультфильма о веселых приключениях Тиль Уленшпигеля, всеми любимого героя средневековых европейских легенд: в Мюнхене, где я выступал с лекциями, ко мне подошел продюсер Эберхард Юнкерсдорф и предложил сотрудничество. Я с радостью согласился, ведь в детстве Тиль был одним из моих любимых персонажей.

Энергичный и обаятельный герр Юнкерсдорф собрал интернациональную команду, работа с которой доставила мне большое удовольствие. Эберхард даже сумел уговорить меня написать тексты к двум саундтрекам — задача оказалась не из легких. В Германии мультфильм вышел под названием «Тиль Уленшпигель». Надеюсь, что скоро можно будет увидеть и его англоязычную версию, которую мы назвали «Шутник Тиль» (Jester Till). Участие в этом проекте многому меня научило, и я постарался воспользоваться полученным опытом при подготовке третьего издания книги.

Следующим моим делом стала работа исполнительного продюсера фильма «P. S. Ваш кот мертв» (P. S. Your Cat Is Dead) — экранизации пьесы и романа Джеймса Кирквуда. В качестве сценариста, режиссера и актера выступил Стив Гуттенберг. Несколько месяцев я провел в монтажной, еще одном храме киноиндустрии, что принесло мне огромную радость. Я с удовольствием просиживал целыми днями в темноте, глядя на экран и заставляя картинки танцевать. Я называл это для себя подводным погружением, в этом удивительном мире мысли концентрировались и удавалось найти нужные слова, чтобы сформулировать их коллегам. Для меня было очевидно сходство процессов монтажа и писательства, и отчетливо вырисовывались возможности их комбинирования. Освоенные мною новые принципы послужили хорошим подкреплением для моих старых теорий.

Работа над монтажом казалась мне чем-то похожей на строительство деревянной лодки — красивого судна в виде дракона, на каких плавали викинги. Основа сюжета — это киль, узловые события — ребра, отдельные сцены и линии диалогов — обшивка и оснастка, завершающие конструкцию корабля ваших идей, которому предстоит дальнейшее плавание по океану зрительского интереса.

Работая в монтажной, я стал придавать более серьезное значение тому, как и на чем сосредоточивается внимание аудитории. Я понял, что, оказывается, сфокусированное внимание — редкость в нашем мире. Поэтому, придя в кинотеатр и на два часа позабыв обо всем ради нашего фильма, зритель оказывает нам огромную честь. Возможности человеческого восприятия ограничены, и не стоит эксплуатировать их понапрасну: чтобы достичь наибольшей концентрации внимания на важных моментах, все лишнее необходимо убрать. Вырезая реплики, паузы, а иногда и целые эпизоды, я замечал, как выигрывало от этого оставшееся: словно маленькие рассеянные огоньки собирались в яркие лучи, высвечивающие главные моменты картины.

Фильм «P. S. Ваш кот мертв» был показан в кинотеатрах, а затем распространялся на DVD. Завершив работу над этим проектом, я на некоторое время посвятил себя проведению семинаров в рамках образовательных программ различных кино- и телестудий. Недавно я вернулся в мир Голливуда и поступил на службу в Paramount Pictures, а кроме того, предоставляю

консультационные услуги другим кинокомпаниям. Мне довелось опробовать еще один новый для меня вид деятельности: я написал текст первого выпуска «Череп ворона» (Ravenskull) — цикла комиксов в стиле японских манга. Этот жанр сродни кинематографу, и моя работа напоминала написание сценария к фильму, однако визуальной стороне приходилось уделять еще более пристальное внимание.

Надеюсь, то, чему я научился, сотрудничая с художниками, обогатило новое издание моей книги. Выражаю искреннюю благодарность своим друзьям Микеле Монтесу и Фрицу Спрингмайеру, чьи иллюстрации украсили шмуцтитулы.

Наконец, если говорить о том, что повлияло на мои взгляды в последние несколько лет, нельзя не упомянуть бесценные часы, которые я провел, гуляя по пляжу и размышляя о природе вещей и их причинной связи. Я старался понять, как движутся по небосводу звезды и солнце, откуда появляется луна. Мне казалось, будто все шумы вселенной — многократное эхо первопричинного космического звука. Нет, я говорю не о Большом взрыве, а скорее о некоем Великом гонге, творческой вибрации, исходящей из одной точки, от которой пошли набегающие друг на друга волны и возникло все вокруг, и в том числе «Путешествие героя». Любуясь восходами и закатами, я мысленно складывал из островов и горных пиков свой собственный Стоунхендж. Глядя на горные вершины, эти вехи на пути солнца, я размышлял о том, какое место в огромной всеобщей истории занимают маленькие истории моих любимых персонажей и какое место в ней отведено мне. Надеюсь, вы тоже найдете себя на бескрайней карте мироздания. Желая счастливого пути тем, для кого эта концепция нова, а тем, кто знаком с предыдущими изданиями моей книги, — новых открытий. Пусть они помогут вам в ваших собственных творческих странствиях.

*Кристофер Воглер.*

*Венеция — Калифорния*

## ПРЕДИСЛОВИЕ ко второму изданию

**Я не пытаюсь копировать природу.**

**Я пытаюсь понять принципы, которыми она руководствуется.**

*Р. Фуллер*

Книга напоминает набегающую морскую волну. Идеи автора достигают читателя и порождают ответные волны, идущие обратно к автору. Автор откликается на это новыми эманациями и т. д. Мысли, описанные в первом издании «Путешествия писателя», дошли до аудитории и отозвались критикой или одобрением, требуя ответной реакции. Поднятая мною волна вернулась ко мне и снова направляется к читателю.

В своей книге я описал понятие, известное как «путешествие героя», продолжающее глубинную психологию Карла Густава Юнга и мифологические изыскания Джозефа Кэмпбелла. Я попытался связать идеи выдающихся ученых XX века с современной повествовательной практикой, чтобы помочь пишущим проложить путь к этим сокровищам от нашего сокровенного «Я» и нашего отдаленного прошлого. Я искал универсальные принципы построения сюжета, но нашел нечто большее — принципы жизни. Я убежден, что путешествие героя — это учебник жизни, настоящее пособие в искусстве быть человеком.

Идея путешествия героя — не порождение ума, а просто наблюдение. Это признание красоты замысла и тех принципов, которые задают образ жизни и повествования, подобно тому как физические и химические законы предопределяют происходящее в физическом мире. Невозможно не чувствовать, что путешествие героя существует как некая реальность, платоновская идеальная форма, божественный первообраз. И на его основе можно создать бесчисленные вариации, каждая из которых несет в себе черты изначальной модели.

Путешествие героя — модель, которая распространяется не только на параметры, характеризующие нашу действительность. Кроме всего прочего, она отражает процесс создания мифологического путешествия как необходимой части истории, радости и разочарования, которые выпадают на долю писателя и путь, который проходит душа на протяжении жизни.

Книга, исследующая эту модель, естественным образом вбирает в себя ее многозначность. Я задумывал «Путешествие писателя» как практическое руководство для писателей, однако это не мешает читателю почерпнуть жизненные уроки, которые несут в себе мифы и сказки всех времен и культур. Некоторые даже использовали книгу как своего рода географический путеводитель, позволяющий предсказывать подъемы и падения, ожидающие каждого путешественника в общепринятом смысле слова.

Мне не раз приходилось слышать, что, прочитав «Путешествие писателя», человек ощутил на себе влияние, выходящее за пределы искусства рассказа или сценария. Многие смогли разобраться в собственной жизни, почерпнули полезные метафоры и взгляд на вещи, язык или принципы, позволившие им выявить проблему и найти выход. В испытаниях мифологических и литературных героев они узнали свои трудности и поверили в действенность проверенных стратегий выживания, достижения успеха и счастья.

Многие читатели нашли в моей книге подтверждение собственных мыслей. Время от времени я встречаю людей, которые имеют представление о путешествии героя, но при этом не слышали

такого термина. Когда их знакомят с этой универсальной сюжетной основой, они испытывают радость узнавания, соотнося повествовательные модели с собственным читательским, зрительским и жизненным опытом. Я ощутил то же самое, впервые взяв в руки книгу Кэмпбелла «Тысячеликий герой» (*A Hero with a Thousand Faces*)<sup>1</sup> и услышав, с какой страстью он рассказывает о ней. В свою очередь, Кэмпбелл испытал подобный восторг, первый раз придя на лекцию к Генриху Циммеру, который стал его учителем и помог ему понять, что мифы — не абстрактные теории и не простое отражение причудливых верований древних людей, а функциональные модели, позволяющие нам разобраться в самих себе.

## ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Первоначально я стремился, отталкиваясь от возвышенных теорий, подготовить простое и доступное руководство по писательскому мастерству. И я рад, что, по мнению многих читателей, у меня это получилось. Сценаристы, будь то опытные мастера или новички и студенты, признали мою книгу хорошим подспорьем в работе: она помогла им осознать принципы, которые они чувствовали интуитивно, а также снабдила их новыми понятиями и идеями для создания собственных сюжетов. Продюсерам и режиссерам мое руководство пригодилось при разработке и реализации проектов в кино и на телевидении. Охотно использовали книгу в своей работе писатели, авторы театральных пьес, актеры и педагоги.

К моей радости, в Голливуде моя книга снискала репутацию классического учебника по сценарному мастерству. Журнал *Spy* даже назвал ее «новой библией киноиндустрии». А благодаря публикации в разных странах (Великобритании, Германии, Франции, Португалии, Италии, Исландии и др.) «Путешествие писателя» стало известно международному профессиональному сообществу. Кинодеятели и студенты из разных уголков мира проявили интерес к моей книге и оценили ее как полезное руководство по построению сюжета и по выявлению слабых мест.

Помимо тех, кому она предназначена в первую очередь, к ней обращаются школьные учителя и педагоги исправительных учреждений, психологи, специалисты по рекламе, создатели видеоигр, а также ученые, исследующие мифологию и массовую культуру.

Я убежден, что принципы путешествия героя уже повлияли на конструирование сюжетов и еще большее влияние окажут в дальнейшем по мере того, как сценаристы станут прибегать к ним все более осознанно. Благодаря Джозефу Кэмпбеллу инстинктивно ощущаемые законы жизни, укорененные в структуре повествования, получили четкую формулировку. Он записал неписанные правила, и, похоже, это стало стимулом для авторов, побуждающим их браться за более сложные задачи и совершенствовать сценарии. Порой я замечаю, что авторы не просто берут на вооружение его идеи, но даже обыгрывают кэмпбелловский язык в сценариях и пьесах.

Повсеместное распространение знаний об универсальных повествовательных моделях имеет и оборотную сторону: владея стереотипом, можно бездумно множить клишированные продукты, утомляющие аудиторию своей предсказуемостью. Однако, если, усвоив представление о мифологических структурах, писатель или сценарист воспроизводит их в свежих и неожиданных комбинациях, он может придать вечным мотивам новую, оригинальную форму.

---

<sup>1</sup> Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. — М: Ваклер, Рефл-бук, АСТ, 1997. — *Прим. пер.*

## ВОПРОСЫ И КРИТИКА

**Чтобы создать мощный самолет, нужен мощный враг.**

*Поговорка в ВВС США*

Разумеется, некоторые аспекты книги вызвали вопросы и возражения со стороны читателей. По-моему, если идеи вызывают споры — это прекрасно. К тому же, с точки зрения дальнейшего развития концепции, критика гораздо продуктивнее похвал. Порой написание книги, как сказал историк Пол Джонсон, — единственный способ систематически и целенаправленно изучить свой предмет. Анализ отзывов, как положительных, так и отрицательных, — часть такого исследования.

После 1993 года, когда было выпущено первое издание, я продолжал сотрудничать со сценарными отделами компаний Disney, Fox и Paramount, где имел возможность апробировать свои концепции путешествия героя. В чем-то они оказались действенными, а в чем-то требовали корректировки. Мои представления о том, что делает сценарий удачным, прошли испытание на суровой арене голливудских студийных совещаний и мирового кинематографического рынка. Надеюсь, что вопросы и замечания, высказанные моими уважаемыми коллегами, а также реакция зрителей помогли мне многое переосмыслить.

Кроме того, после выхода «Путешествия писателя» я не прекращаю выступать с лекциями далеко за пределами Голливуда. Посещая разные города мира (Барселону, Берлин, Рим, Лондон, Сидней и др.), я с интересом узнаю о том, как раскрываются идеи путешествия героя в культурах, отличных от моей.

Национальные вкусы и характер мышления ставят под вопрос многие стороны понятия «путешествие героя». Каждая культура по-своему воспринимает его, некоторые аспекты встречают сопротивление и получают новую формулировку или смысловые оттенки. Теперь теоретический каркас прошел основательную проверку под разными углами зрения, отчего, надеюсь, книга только выиграла.

## ФОРМА, А НЕ ФОРМУЛА

Прежде всего я должен ответить тем художникам и критикам, которые принципиально возражают против самой концепции путешествия героя, утверждая, будто она сводится к формуле, предложенной для механического воспроизведения. Мы подошли к точке серьезного расхождения в теории и практике творческого процесса. Многие писатели и сценаристы считают, что их труд не следует подвергать анализу и что никаким учебникам и учителям не под силу взрастить художника — его формирует лишь самостоятельный эксперимент. Некоторые представители творческих профессий предпочитают избегать системного мышления, отвергая принципы, идеалы, школы, теории, модели и схемы. Они утверждают, что творческий процесс интуитивен, его не постигнешь с помощью жестких правил и не сведешь к формуле. И они не ошибаются. У каждого художника есть такой уголок — святая святых, где не действуют никакие директивы и важен только голос сердца.

Но и неприятие принципов — тоже своего рода принцип, и даже те, кто говорит, будто отрицает любые предписания, автоматически следуют хотя бы такому: «Избегай готовых формул, не принимай на веру никаких моделей, сопротивляйся логике и традиции».

Художники, отвергающие сложившиеся каноны, на самом деле зависят от них. Ведь волнующая новизна их работ воспринимается именно благодаря контрасту с устойчивыми клише. Тем не

менее сторонники ничем не ограниченной творческой свободы почти всегда встречают непонимание со стороны широкой аудитории. Лишь очень немногие способны воспринимать нетрадиционное искусство, поскольку оно по определению избегает всеми узнаваемых схем и алгоритмов. Художники-революционеры получают признание главным образом в профессиональном кругу, а этот круг всегда и везде достаточно узок. Для того же, чтобы воздействовать на массового зрителя, необходимо использовать более или менее знакомые ему формы. Люди ждут их и получают удовольствие, если таковые предстают перед ним обновленными и переосмысленными, а не следуют абсолютно предсказуемым формулам.

На другом полюсе находятся большие голливудские студии, работающие для широких слоев населения. В студии Disney я наблюдал применение простейших правил, соответствующих вкусам массовой аудитории. Например, герой должен был чувствовать себя «как рыба, вынутая из воды». Люди, которые в ту пору руководили компанией, считали, что прежде всего важно задать правильные вопросы о сюжете и героях: какова тема мультфильма? Есть ли в нем конфликт? Иллюстрирует ли он какую-то общеизвестную истину («Не суди о книге по обложке» или «Любовь побеждает все»)? Представлены ли в истории побуждения и поступки, позволяющие зрителю соотнести себя с ними? Предлагается ли зрителю перенестись в неизведанный мир или по-новому взглянуть на знакомые места? Есть ли у персонажей убедительная предыстория и понятные для зрителя мотивы? Реалистично ли показана их эволюция? Правдоподобны ли их эмоциональные реакции? И т. д. и т. п.

Следовать определенным стандартам в оценке сценария и работе над ним необходимо хотя бы уже в силу масштабов производства: средняя голливудская студия одновременно разрабатывает от ста пятидесяти до двухсот проектов. Дополнительные ресурсы требуются для рассмотрения тысяч предложений, поступающих ежегодно. Чтобы справиться с таким объемом материала, приходится применять некоторые технологии массового производства, в частности стандартизацию. Но делать это надо с осторожностью, памятуя об индивидуальных художественных особенностях конкретного сценария.

## **СТАНДАРТИЗИРОВАННЫЙ ЯЗЫК**

Такое количество историй, которые надо донести до зрителя, подразумевает тысячи профессиональных коммуникаций, и здесь важнейшим инструментом становится стандартизированный язык. Его никто никому не навязывает, но каждый, кто занимается этим делом, невольно усваивает его. Постигая ремесло, новички быстро впитывают терминологию, понятия и принципы, передаваемые режиссерами и сценаристами из поколения в поколение. Наличие универсального языка обеспечивает быстрый обмен идеями.

Между тем жизнь не стоит на месте, и интеллектуальный багаж кино обрастает новыми терминами и концептами. Молодые специалисты перенимают методы работы и философию своих старших коллег, подчиненные учатся у начальства. Всякое новое понятие, меткое выражение или практический прием подхватывается и передается дальше, становясь частью корпоративной культуры конкретной студии и профессиональных знаний вообще. Особенно это касается уроков мудрости, которые способствовали удаче проекта.

Концепция путешествия героя стала практически общепризнанной, и ее языком и принципами сознательно руководствовались многие кинематографисты, создавшие популярнейшие фильмы. Однако ни в коем случае нельзя забывать о риске злоупотребления клише. Слепое следование модным теориям способно превратить искусство в конвейер. Бездумное, поверхностное понимание метафорической системы путешествия героя и необоснованное применение без

учета специфики ситуации непродуктивно. Алгоритм, описанный в моей книге, — это форма, а не формула, ориентир и источник вдохновения, а не догма.

## КУЛЬТУРНЫЙ ИМПЕРИАЛИЗМ

Еще одна опасность стандартизации языка и методов заключается в том, что при современной машинерии массового производства все это увеличивает угрозу нивелировать национальное своеобразие кино разных стран, лишив зрителя прелести необычайных путешествий в неизведанное. Художники всего мира противостоят «культурному империализму», агрессивному экспорту голливудских клише, вытесняющих национальные традиции. Американские ценности и эстетические представления Запада, по мнению многих аналитиков, становятся общемировыми. «Какая же будет потеря, — говорят они, — если все гастрономическое разнообразие мира сведется к вкусу сахара, соли, горчицы и кетчупа!»

Эта проблема коснулась и европейцев в связи с тем, что страны с разными культурами стали членами Евросоюза. Поскольку местная аудитория не настолько обширна, чтобы окупать все растущие затраты на производство, кинематографисты стараются придумывать универсальные истории, которые могут произойти где угодно. Это европейский ответ крупным американским кинокомпаниям, царящим на мировом рынке. Многие при этом изучают и даже используют голливудские технологии, опасаясь в то же время за судьбу собственных национальных традиций.

Можно ли сказать, что концепция путешествия героя — орудие культурного империализма? Да, если ее наивно интерпретировать, слепо воспроизводить и бездумно применять. Но она может с успехом использоваться в любой стране, если делать это с умом, стараясь отразить неповторимые особенности местной природы и людей.

Как я заметил, о культурном империализме особенно много говорят в Австралии — вероятно, сказало то, что эта страна на протяжении долгого времени была вынуждена отстаивать свое право на независимость. Испытывая влияние и со стороны Англии, и со стороны Америки, и со стороны Азии, австралийцы создали при этом свое, независимое от всех этих стран, кино, впитавшее таинственную энергию их материка и населявших его коренных племен. Австралийцы обратили мое внимание на скрытые культурные предпосылки моей трактовки путешествия героя. Хотя у этой концепции есть универсальное вневременное содержание, актуальное в любой стране, тем не менее ее прочтение в Америке и на Западе может расходиться. Например, Голливуд явно тяготеет к хеппи-эндам и очевидным выводам, тенденции показывать зрителю храброго и добродетельного героя, чьи индивидуальные усилия способны победить всякое зло. Мои австралийские коллеги помогли мне понять, что счастливые финалы, пользующиеся неизменным успехом на рынке, соответствуют далеко не всем национальным философиям. Голливудский стиль опирается на некоторые специфические посылки, хотя это и не всегда заметно с первого взгляда.

Путешествуя по миру, я узнал, что в Австралии, Канаде и многих европейских странах государство выделяет кинематографистам субсидии — в том числе и с целью сохранения уникальных национальных традиций. В каждом регионе или штате работает небольшая студия, где пишутся сценарии и снимаются как теле-, так и кинофильмы. В Америке остается только мечтать о своеобразном децентрализованном Голливуде, в работе которого на равных правах участвовали бы все штаты, создавая проекты собственными творческими силами, а также выделяя деньги на развитие своей киношколы и поддержку местных художников.

## ГЕРОЕФОБИЧЕСКИЕ КУЛЬТУРЫ

Читая лекции в разных странах мира, я обратил внимание на то, что аудитория не всегда охотно воспринимает термин «герой». В частности, это слово не любят в Австралии и Германии.

Австралийцы не доверяют героическому пафосу, поскольку долгое время он использовался как инструмент вербовки молодых людей для участия в войнах, которые вела Британская империя. В Австралии есть, разумеется, свои герои, но они непритязательны, предпочитают держаться в тени и остаются пассивными дольше, чем в других культурах. Как большинство героев, они противятся зову к странствиям, да и потом долго не могут свыкнуться с этой ролью. Стремление к лидерству или желание привлечь к себе всеобщее внимание считается в Австралии дурным тоном: если «цветочек слишком вымахал», его непременно попытаются срезать. Наибольшее восхищение вызовет тот герой, который, как Безумный Макс из одноименного фильма, не признает своего героизма и не соглашается распоряжаться ничьей жизнью, кроме собственной.

В Германии двойственное отношение к героике. На протяжении веков в этой стране благоговели перед героем, но две мировые войны и наследие Гитлера и наци нанесли смертельный удар этой идее. Нацизм и германский милитаризм извратили мощные символы героической мифологии, используя их для искоренения всего человеческого в людях, для порабощения и уничтожения других народов. Как любая архетипическая конструкция, любая философия и любое верование, в нечистых руках миф о герое может превратиться в смертоносное оружие.

В постгитлеровский период в Германии произошла переоценка ценностей. Духу современного немецкого общества скорее соответствует бесстрашный хладнокровный антигерой. Излюбленным стилем стал чуждый сентиментальности реализм, хотя ему и не удалось полностью вытеснить дух романтизма и любовь к фантазии. Немцы с удовольствием читают и смотрят красочные истории о героях других народов, однако к собственной героической традиции пока возвращаются неохотно.

## ГЕРОЙ КАК ВОИТЕЛЬ

Порой концепцию путешествия героя упрекают в том, что она воплощает воинственную мужскую культуру. По мнению ряда критиков, героический миф давно превратился в орудие пропаганды, с помощью которого молодых людей заставляют убивать других и бесцельно жертвовать собственными жизнями. Такая позиция не лишена оснований: многие литературные и фольклорные герои — воины, и их образы зачастую служили средством пропаганды и вербовки. Однако неправомерно отвергать мифологические модели только потому, что некоторыми они превратно истолковываются. Образ воина — лишь один из многих: героем может быть пацифист, мать, паломник, дурак, странник, отшельник, изобретатель, сестра милосердия, спаситель, художник, сумасшедший, любовник, шут, король, жертва, раб, работник, мятежник, авантюрист, неудачник, трус, святой, чудовище и т. д. И в целом творческие преимущества этой формы существенно превосходят любые потенциальные угрозы злоупотребления ею.

## ГЕНДЕРНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Иногда концепцию путешествия героя критикуют как маскулинную теорию, придуманную мужчинами для упрочения собственного господства и не имеющую отношения к уникальному и отличному от мужского миру женщины. Охотно признаю, что описание традиционных сюжетных схем действительно нередко осуществляется с маскулинистским уклоном — просто в силу гендерной принадлежности большинства теоретиков. Я сам мужчина и вынужден смотреть

на мир мужскими глазами. Тем не менее я признаю отличия женского путешествия и постарался исследовать их.

Безусловно, каждый герой — это прежде всего человек, который рождается, растет, достигает поры расцвета, стареет. Однако принадлежность к прекрасному полу неизбежно влечет за собой определенные алгоритмы мышления, поведенческие модели, проблемы и нужды. Бессмысленно отрицать, что возможна существенная разница в формах путешествия женщины и мужчины. Мужчина непосредственно переходит от цели к цели, двигаясь по прямой, в то время как траектория развития женского образа может быть спиралевидной. Пожалуй, спираль — наиболее точная аналогия путешествия женщины, в отличие от прямой линии или просто круга. Другая модель — серия концентрических окружностей — отражает чередование интроспективного путешествия женщины и противоположного ему движения во внешний мир. Маскулинному стремлению преодолеть препятствия, чего-то достигать, что-то завоевывать и чем-то обладать противостоит женская установка на сохранение семьи и вида, заботу о домашнем очаге, победу над собственными эмоциями, достижение гармонии и создание красоты.

Эти различия, продиктованные половой принадлежностью, хорошо изучены женщинами-исследователями. Читателям, желающим прийти к более сбалансированному пониманию гендерных аспектов путешествия героя, помогут следующие книги: Мерлин Стоун «Когда Бог был женщиной» (When God Was a Woman), Кларисса Пинкולה Эстес «Бегущая с волками» (Women Who Run with the Wolves)<sup>2</sup>, Джин Шинода Болен «Богини в каждой женщине» (Goddesses in Everywoman)<sup>3</sup>, Морин Мёрдок «Путешествие героини: женщина в поисках целостности» (The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness) и «Женский словарь мифов и символов» (The Woman's Dictionary of Myth and Symbols). (Примечание для мужчин: будут вопросы — обращайтесь к дамам.)

## ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ЭРЫ

Вскоре после выхода первого издания моей книги я услышал упреки в том, что описанные мною схемы устарели, поскольку современные информационные технологии породили новые стратегии нелинейного интерактивного повествования. Представители этого лагеря оппонентов считают, что старые идеи путешествия безнадежно вязнут в таких условностях, как начало, середина, конец, причина и следствие, поступательное развитие сюжета. Новая волна должна, по убеждению некоторых критиков, сбросить традиционного автора с пьедестала. Отныне люди будут сами рассказывать свои истории так, как захотят, перескакивая от одного момента к другому и сплетая нечто, похожее скорее на паучью сеть, чем на цепь событий.

Действительно, компьютерные технологии и нелинейное мышление обещают нам заманчивые возможности. И все же людям никогда не наскучит слушать сказки. Погружаясь в придуманный кем-то мир и позволяя автору мастерски вести нас по извилистым тропам, мы испытываем ни с чем не сравнимое удовольствие. Неплохо водить машину самому, но и сидеть на месте пассажира порой не хуже: любоваться видами гораздо удобнее, когда не держишь в руках руль и не думаешь на каждой развилке о том, какую дорогу выбрать.

Интерактивность же присутствовала в культуре всегда: слушая «линейное» повествование, мы выстраиваем в своем сознании множество нелинейных гипертекстовых связей. Так что

---

<sup>2</sup> Эстес К. Бегущая с волками. Женский архетип в мифах и сказаниях. — Киев: София, 2001.

<sup>3</sup> Болен Дж. Богини в каждой женщине. Новая психология женщины. — М. София,

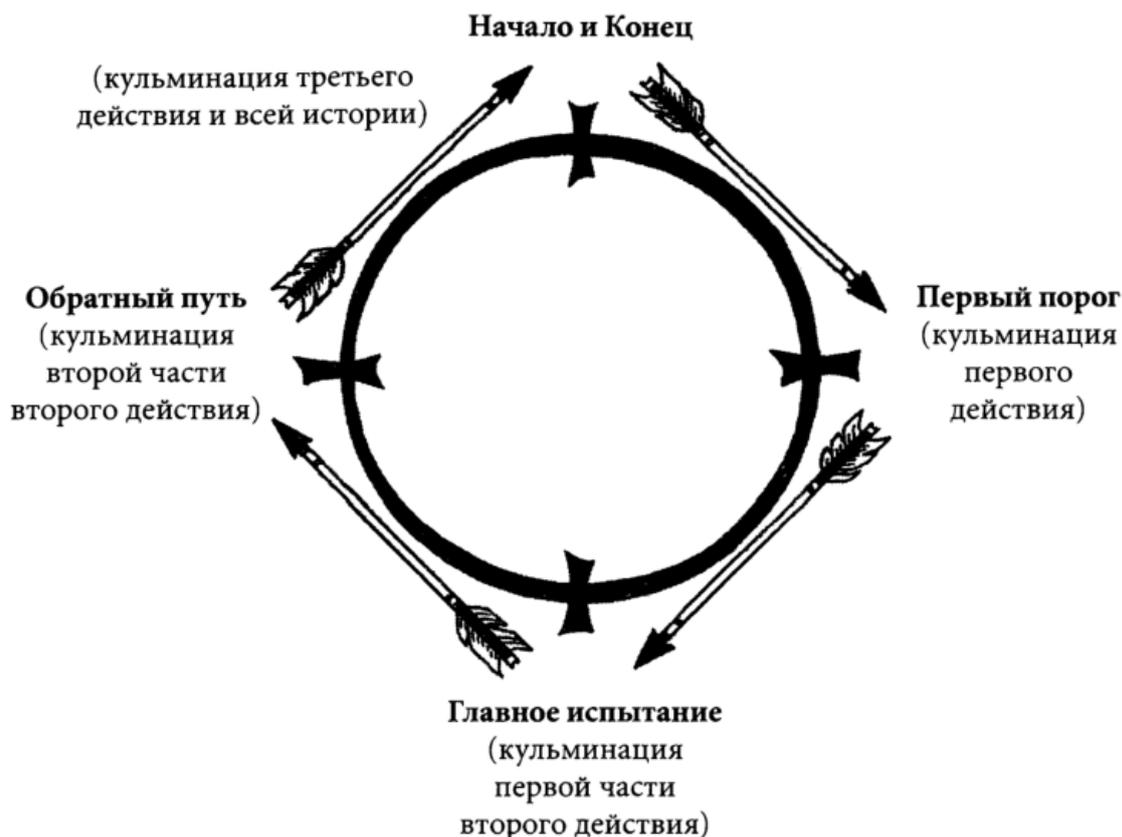
путешествие героя превосходно вписывается в мир компьютерных технологий. За многие столетия своего существования древняя парадигма обросла тысячей ветвей, каждую из которых можно оплести паутиной новых сюжетов.

## **РЕАКЦИЯ ЦИНИКА**

Гастролируя с лекциями, я также столкнулся с возражениями, направленными против другой основополагающей посылки моей теории: некоторые читатели сомневаются в том, что герой способен в одиночку изменить жизнь своих собратьев, и вообще в том, что перемены нужны. Я встречался с представителями творческих профессий из Восточной Европы, и они обратили мое внимание на то, что в их культурах любые попытки перекроить мир воспринимаются скептически и даже с насмешкой: порядок вещей таков, каков он есть, и поползновения его изменить — это лишь глупая трата времени, неизбежно ведущая к провалу. Такая точка зрения не всегда противоречит концепции путешествия героя, поскольку мифологическая модель достаточно гибка, чтобы выражать самые разные философии, включая взгляды скептиков и прагматиков, которые, выступая в качестве повествователей, благополучно используют многие традиционные схемы. Как бы то ни было, я осознаю, что не все люди и не все культуры воспринимают путешествие героя так же оптимистично, как я. Возможно, мои оппоненты правы.

## **А КАК НАСЧЕТ...**

Концепция путешествия героя представляет собой необъятное поле для дискуссий и открытий, чему нельзя не радоваться. Жизнь то и дело заставляет нас по-новому смотреть на знакомые истории, а каждый новый сюжет таит в себе множество неожиданных поворотов.



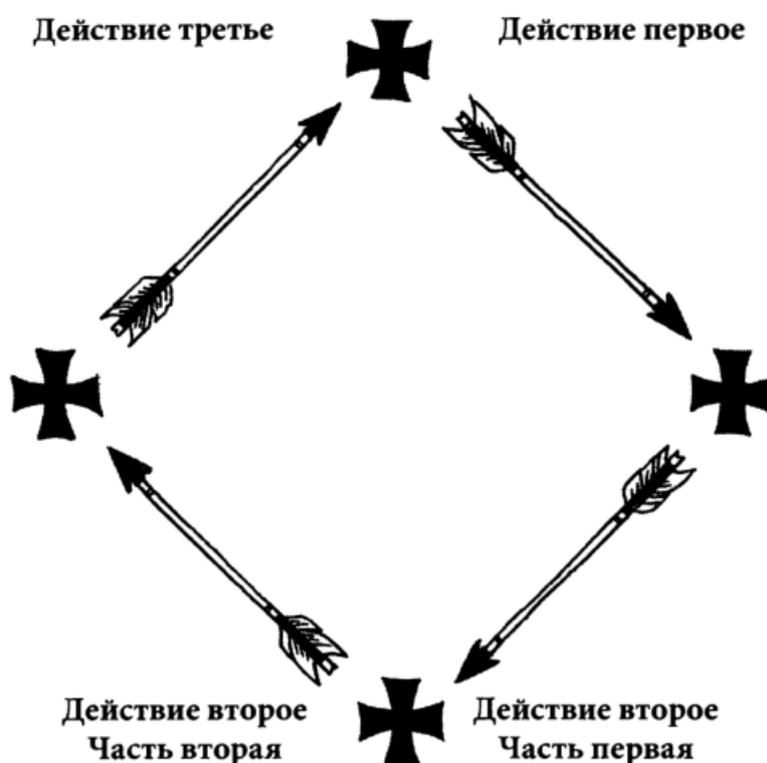
Многие из моих представлений продолжают развиваться — в частности, представление об архетипе тени. Я не перестаю удивляться тому, насколько мощной может быть эта символическая фигура, особенно если воспринимать ее как олицетворение невыраженных чувств и нереализованных желаний. Ваша тень становится сильнее, когда вы отказываетесь развивать свои способности, слушать внутренний голос, жить в соответствии с собственными принципами и идеалами. В глубинных слоях сознания она разворачивает свою сокрушительную, хотя и внешне незаметную деятельность, сводя на нет ваши усилия и выводя вас из равновесия до тех пор, пока вы не поймете, что должны либо умереть, либо все-таки реализовать свои возможности, перестав противиться собственной природе. Автомобильная авария, в которую я попал несколько лет назад, преподнесла мне урок, показав опасную силу тени и обратив мое внимание на собственное состояние рассеянности и дисгармонии, что могло привести и к худшим последствиям, если бы я не нашел способ выразить свои творческие потребности.

Если мне случалось увидеть недоумение на лицах моих студентов, я понимал, что недостаточно хорошо продумал какие-то аспекты своей теории. Некоторые были озадачены поворотными моментами и суровыми испытаниями в модели, особенно выделением промежуточного момента, который я называю суровым испытанием, и кульминацией во втором действии, которую я обозначаю как обратный путь. Отвечая на вопросы аудитории, я сам открыл нечто для себя новое: каждое действие — это часть симфонии. У него есть свое начало, своя середина и своя точка наивысшего напряжения, которое достигается перед финалом. Кульминации в каждом из них служат поворотными точками кругового цикла.

Общаясь с коллегами в Риме, я сделал еще один шаг в развитии этой идеи: теперь графическое отображение путешествия героя стало видеться мне не как окружность, а как ромб. Это произошло, когда я объяснял, что каждое действие ставит перед персонажем определенную

задачу, предписывая ему определенное направление движения, а кульминации выполняют функцию поворотных моментов, заставляя героя ступить на новую тропу и устремиться к новой цели. В первом акте он, к примеру, ищет клад, но, встретив свою потенциальную любовь в момент преодоления первого порога, меняет цель и начинает добиваться расположения прекрасной девы. Наступает момент испытания: злодей похищает влюбленных. Теперь их цель — вырваться на свободу. И если злодей убивает одного из беглецов, спешащих домой, то выживший клянется отомстить — и это его новая цель. Изначальная цель тоже может быть достигнута, или возможна некая сверхзадача (обрести уверенность в себе или смириться с прошлыми неудачами), которая сохраняется при всех поворотных моментах, когда герой меняет свои внешние цели.

Чтобы проиллюстрировать эту идею, я изобразил переход персонажа от одного кульминационного момента к другому не изогнутыми линиями, а прямыми стрелками, указывающими направление движения. Так круг превратился в четырехугольник с прямыми углами, что подчеркивает радикальность перемен, которые могут происходить в устремлениях героя. Каждый отрезок представляет конкретную цель очередного действия: вырваться из оков обыденного мира, выжить в неведомом краю, завоевать трофей, бежать из неведомой земли, невредимым вернуться домой и поделиться чем-то важным, спасительным для мира.



Получилось, что я начертил схему передвижения игроков по бейсбольному полю (обратную). Бейсбол можно сравнить с жизнью, а бег спортсмена от базы к базе — с путешествием героя, который проходит его очередные стадии.

Вероятно, лучший способ исследовать безграничные возможности мифологической схемы — это показать ее признаки в литературных и кинематографических сюжетах. Именно этому служат книга и диск «Миф и кино», подготовленные Michael Wiese Productions. Здесь

множество популярных фильмов рассматривается через призму путешествия героя. Такая работа позволяет проверить идею, понять, насколько она верна и продуктивна, показать, как она работает в целом

и модифицируется в конкретных случаях. Сопоставляя многочисленные примеры и подмечая исключения из правил, каждый может лучше понять принципы, ценности и отношения, продиктовавшие форму создателям этих произведений.

Второе издание моей книги было дополнено новым разделом, озаглавленным «Через призму путешествия». Там представлен анализ действия мифологических схем и путешествия героя в культовых фильмах последних десятилетий, таких как «Титаник» (Titanik, 1997), «Король Лев» (The Lion King, 1994), «Криминальное чтиво» (Pulp Fiction, 1994) и «Мужской стриптиз» (The Full Monty, 1997), а также эпопея «Звездные войны» (Star Wars). Надеюсь, мне удалось продемонстрировать, как мифология продолжает использоваться в современной индустрии развлечений.

Если само путешествие героя рано или поздно завершается, то путешествие исследователя длится поистине бесконечно. Хотя человеческая природа неизменна, постоянно возникают новые обстоятельства, внося коррективы в путешествие героя. Накатят новые волны, и так оно и будет продолжаться снова и снова.

## ВВЕДЕНИЕ ко второму изданию

### СОБИРАЕМСЯ В ДОРОГУ

Муза, скажи мне о том многоопытном муже, который, странствуя долго со дня, как святой Илион им  
разрушен...

Гомер. Одиссея. Песнь I, ст. V

Приглашаю вас отправиться вместе со мной в путешествие писателя. Нам предстоит исследовать и нанести на карту зыбкие границы между мифом и современным искусством рассказывания историй. А компасом нам послужит простая идея: все сюжеты состоят из нескольких универсальных структурных элементов. Из этих элементов, встречающихся повсеместно, — в мифологии, сказках, снах и фильмах, — и складывается всем известное понятие — путешествие героя. Цель нашей экспедиции состоит в том, чтобы понять, как древние сюжетные схемы используются в современном кино. В руках умелого мастера эти инструменты по-прежнему обретают невероятную силу, позволяющую врачевать души людей и делать наш мир лучше.

Мое собственное «путешествие писателя» началось в 1950-е — годы моего детства, когда я впервые заметил, что сказки имеют надо мной какую-то таинственную власть: я с упоением слушал маму и бабушку, которые читали мне вслух, не мог оторваться от мультиков и фильмов, которые шли по телевизору. Потом я полюбил кинотеатры для автомобилистов, комиксы-ужастики и головоломную научную фантастику тех лет. А однажды, когда я лежал в постели с растянутой лодыжкой, отец принес мне из местной библиотеки книгу скандинавских и кельтских легенд. Благодаря ей я забыл о боли.

Повзрослев, я сделал чтение своей профессией. Я работал аналитиком в Голливуде, и, хотя через мои руки проходили тысячи романов и сценариев, я не уставал блуждать по лабиринту историй, удивляясь настойчивому повторению тем и богатству вариаций и задавая себе все новые вопросы. Откуда берутся истории? Как они функционируют? Что означают? Что рассказывают нам о нас самих? Для чего они нам нужны? Как с их помощью усовершенствовать этот мир?

И главное: каким образом писателю удастся сделать историю значимой? Плача, смеясь, а может быть, плача и смеясь одновременно, мы приобретаем полезные знания о мире и о самих себе. Возможно, то, чем мы обогатились, поможет нам изменить свою жизнь к лучшему. Как писатели и сценаристы добиваются этого? Каков секрет их древнего ремесла? Каковы его принципы и правила?

Шли годы, и я стал с любопытством замечать, что в приключенческих сюжетах и мифах есть общие элементы, встречаются поразительно знакомые персонажи, места, ситуации. Постепенно я стал догадываться о существовании некоей модели, на которую опирается конструкция рассказа. Отдельные кусочки мозаики уже соединились, но целостная картина никак не складывалась.

Но вот однажды в Южнокалифорнийском университете мне посчастливилось познакомиться с работой Джозефа Кэмпбелла. Для меня, как и для многих других людей, эта встреча оказалась

судьбоносной. Несколько дней чтения «Тысячеликого героя» изменили мою жизнь и образ мышления. Я нашел подробное описание той схемы, о существовании которой интуитивно догадывался. Кэмпбеллу удалось взломать секретный код. Его труд стал для меня вспышкой, внезапно озарившей ночной пейзаж.

Кэмпбелловские идеи помогли мне понять секрет феноменальной популярности таких картин, как «Звездные войны» и «Близкие контакты».

Люди смотрят их снова и снова, словно ожидая своего рода религиозного переживания. Мне кажется, эти фильмы обладают такой притягательностью для аудитории именно потому, что отражают описанные Кэмпбеллом универсальные мифологические схемы, чья умиротворяющая сила испытана веками. Древние модели дают нам нечто очень нужное.

Когда я в качестве аналитика по сценариям начал сотрудничать с крупнейшими голливудскими студиями, «Тысячеликий герой» стал моим незаменимым помощником. Эта книга снабдила меня надежными инструментами диагностики и устранения недоработок в сюжете. Не представляю, как бы я обходился без Кэмпбелла и мифологии. В определенный момент мне пришло в голову, что концепция путешествия героя может быть полезна не только сценаристам и аналитикам сценариев, но и режиссерам, а также продюсерам: она позволит им избегать ненужных расходов и принимать осмысленные решения там, где раньше приходилось действовать наугад. В те годы я встретил нескольких человек, на которых решительным образом повлияла книга «Тысячеликий герой». Мы, поклонники Кэмпбелла, объединились в нечто вроде тайного религиозного общества, вместе вознося хвалу всемогущему мифу.

Вскоре после того, как меня пригласили работать в кинокомпанию Уолта Диснея, я написал семистраничную статью под названием «Практический комментарий к “Тысячеликому герою”», проиллюстрировав кэмпбелловские идеи примерами из классических и современных фильмов. Чтобы апробировать и улучшить эту небольшую работу, я попросил друзей, коллег и нескольких руководителей прочитать ее и высказать свое мнение. Постепенно расширив «Практический комментарий», я стал использовать его на лекциях, которые читал в Южнокалифорнийском университете в рамках расширенной учебной программы по писательскому мастерству.

Выступая на конференциях в разных частях страны, я проверял свои идеи в беседах с кинодраматургами, авторами романов и детских книг, а также другими специалистами, имеющими отношение к писательскому труду.

Как оказалось, многие исследователи занимаются изучением точек соприкосновения мифологии, литературы и психологии. Концепция путешествия героя помогает не только глубже понимать древние сюжетные схемы, но и лучше разбираться в жизни, особенно если это жизнь писателя. Мифологические модели пригодились мне как при анализе книг и сценариев, написанных другими авторами, так и в собственных творческих экспериментах. Кроме того, уяснив для себя логику путешествия героя, я стал увереннее ориентироваться в действительности, порой угадывая, что ждет меня за поворотом.

Насколько древние сюжетные модели полезны в качестве путеводителя по жизни, я понял, когда готовился впервые озвучить свои идеи на большом семинаре в Южнокалифорнийском университете. За пару недель до этого события лос-анджелесский журнал *Herald-Examiner* напечатал две статьи о кинорежиссере Джордже Лукасе и фильме «Уиллоу» (*Willow*), в создании которого он принимал участие. Каким-то образом один критик прочитал мой «Практический комментарий» и заявил, что мои идеи оказывают пагубное воздействие на

голливудских сценаристов. Именно мне он приписал как провалы последних лет, от «Иштара» (Ishtar) до «Говарда-утки» (Howard the Duck), так и успех хита «Назад в будущее» (Back to the Future). По его словам, ленивые и безграмотные руководители студий якобы ухватились за готовую формулу, как за палочку-выручалочку, позволяющую зарабатывать деньги без труда, и теперь навязывают сценаристам технологию, в которой сами ничего не смыслят.

Польщенный столь мощным влиянием на умы Голливуда, которое мне приписали, я все же крайне огорчился. Едва я собрался шагнуть на новую ступень разработки своей концепции, передо мной закрыли дверь — так, по крайней мере, мне показалось. Но более опытные друзья, ветераны войны идей, успокоили меня, сказав, что, натолкнувшись на резкую критику, я просто повстречался с архетипической фигурой — так называемым привратником, который непременно должен встать на пути мифологического героя.

Эта мысль стала для меня спасательным кругом. Действительно, Кэмпбелл писал о том, как часто герой сталкивается с «неведомыми, но удивительно знакомыми силами, порой всерьез угрожающими ему». Привратники поджидают героя у порогов — наиболее опасных точек маршрута, знаменующих переход от одного жизненного этапа к другому. Кэмпбелл показывает разные способы победить грозного стража. Вместо того чтобы вступить в открытую борьбу, странник может перехитрить его или объединиться с ним и получить таким образом его энергию, а не быть ею уничтоженным.

Поняв, что встреча с привратником — скорее благо, чем зло, я отказался от прежнего намерения вызвать автора тех газетных статей на поединок (дуэль на ноутбуках с двадцати шагов). Нужно было лишь переставить кое-какие акценты, и враждебность оппонента могла обернуться мне на пользу. Я связался с критиком и предложил ему обсудить наши разногласия на предстоящем семинаре. Он принял мое предложение. Получилось увлекательное обсуждение, высветившее темные уголки киномира, в которые раньше я даже не заглядывал. Благодаря препятствию, неожиданно возникшему на моем пути, семинар прошел очень оживленно, а мои идеи окрепли. Вместо сражения с привратником я сделал его участником своего приключения. То, что казалось смертельным ударом, обернулось для меня пользой. Мифологическая модель в очередной раз доказала свою состоятельность.

Как выяснилось, теория Кэмпбелла и мое «Практическое руководство» действительно возымели влияние на Голливуд. Руководители сценарных отделов киностудий стали просить у меня экземпляры моей работы, а потом, как говорят, распространяли ее среди драматургов, режиссеров и продюсеров в качестве руководства по созданию общедоступных коммерчески успешных фильмов. Очевидно, киноиндустрия признала продуктивность концепции путешествия героя.

Кроме всего прочего, распространению идей Джозефа Кэмпбелла способствовал цикл документальных фильмов Билла Мойерса «Сила мифа» (The Power of Myth) на канале PBS. Программа имела огромный успех: ее создатели напрямую воздействовали на умы людей, минуя возрастные, политические и религиозные барьеры. Интервью, записанные для передачи, выпустили отдельной книгой, которая более года не покидала список бестселлеров *New York Times*. Неожиданную популярность приобрел и кэмпбелловский «Тысячеликий герой» — классический учебник, на протяжении сорока лет пользовавшийся устойчивым, но весьма ограниченным спросом.

Благодаря документальному циклу PBS миллионы людей познакомились с идеями Кэмпбелла, повлиявшими на творчество таких режиссеров, как Джордж Лукас, Джон Бурмен, Стивен Спилберг и Джордж Миллер. Вдруг я заметил явно возросший сознательный интерес и приятие

идей Кэмпбелла в Голливуде. Многие продюсеры и сценаристы увлеклись концепцией и возжелали узнать способы ее применения в работе над фильмами.

Между тем кэмпбелловская теория продолжала служить и мне. Пользуясь ею как своеобразным географическим атласом, я читал и оценивал тысячи сценариев для доброго десятка студий. Она служила мне картой для моих собственных писательских путешествий, и она же в итоге привела меня к новой роли в диснеевской компании — роли консультанта в отделе полнометражных анимационных фильмов, где в ту пору вынашивались идеи фильмов «Русалочка» (The Little Mermaid) и «Красавица и чудовище» (Beauty and The Beast, 1991). Модели Кэмпбелла оказались совершенно незаменимыми при анализе и разработке сюжетов, основанных на сказочных, мифологических, научно-фантастических и историко-приключенческих мотивах, а также на мотивах комиксов.

Джозеф Кэмпбелл умер в 1987 году. Мне посчастливилось пару раз лично встретиться с ним на семинарах. Я запомнил его высоким энергичным мужчиной семидесяти с лишним лет, сохранившим, несмотря на преклонный возраст, и красноречие, и чувство юмора, и энтузиазм, и необыкновенное обаяние. Незадолго до смерти он сказал мне: «Продолжайте в том же духе. Вы далеко пойдете».

Недавно я узнал, что с некоторых пор мой «Практический комментарий» входит в круг обязательного чтения для продюсеров диснеевской студии. У меня ежедневно просят копии этой статьи. Я отвечаю на бесчисленные письма и звонки романистов, сценаристов, режиссеров-постановщиков и актеров. Концепция путешествия героя еще никогда не эксплуатировалась и не развивалась столь активно.

Так я пришел к мысли написать книгу, в каком-то смысле продолжающую мой «Практический комментарий». Построена она по образцу «Канона перемен»<sup>4</sup>. За введением следует описание типичных этапов путешествия центрального персонажа. Книга первая — «Карта путешествия» — краткий обзор территории. Первая глава представляет собой переработанную версию «Практического комментария» и презентацию двенадцати стадий путешествия героя. Во второй главе я обращаюсь к архетипам, действующим лицам мифа или любого повествования. Здесь описаны восемь основных психологических портретов, которые можно найти в каждой истории.

В книге второй («Стадии путешествия») двенадцать элементов путешествия рассматриваются более подробно. Каждая глава сопровождается вопросами и заданиями для самостоятельной работы. В эпилоге «Через призму путешествия» речь идет о некоторых особенностях путешествия писателя и о ловушках, которых следует избегать. В ней анализируется путешествие героя в таких популярных фильмах, как «Титаник», «Криминальное чтиво», «Король Лев», «Мужской стриптиз», «Звездные войны». В случае фильма «Король Лев» я, будучи сценарным консультантом в процессе работы над фильмом, имел возможность лично опробовать идеи путешествия героя и увидеть, насколько они эффективно работают.

В книге упоминается множество кинолент, как классических, так и современных. Посмотрев их, вы оцените концепцию путешествия в действии. Репрезентативный список фильмов появляется в первом приложении.

Вы можете также выбрать на свой вкус какой-то один фильм или сценарий и держать его в

---

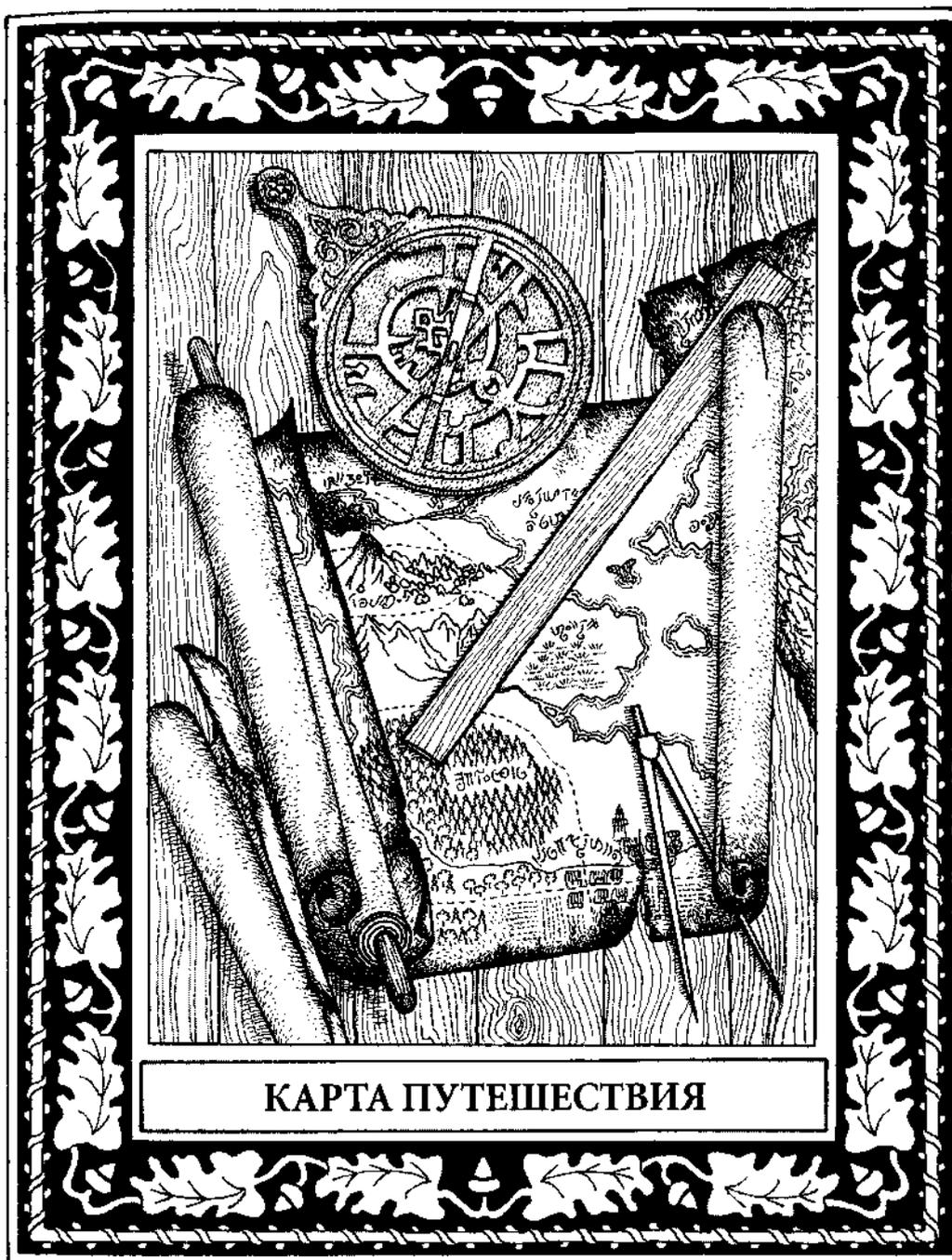
<sup>4</sup> «Канон перемен», «Книга перемен», или «И-цзин» — один из древнейших китайских философских текстов, освященный конфуцианской традицией и использующийся в гадательной практике. — *Прим. пер.*

голове, совершая писательское путешествие. В таком случае изучите выбранную вами историю досконально: несколько раз прочтите ее или посмотрите кино, сделайте заметки о том, что происходит в каждой сцене и в чем состоит функция каждого очередного события. Желательно время от времени останавливать действие, чтобы обдумать и описать содержание каждой сцены и осмыслить ее значение для сюжета.

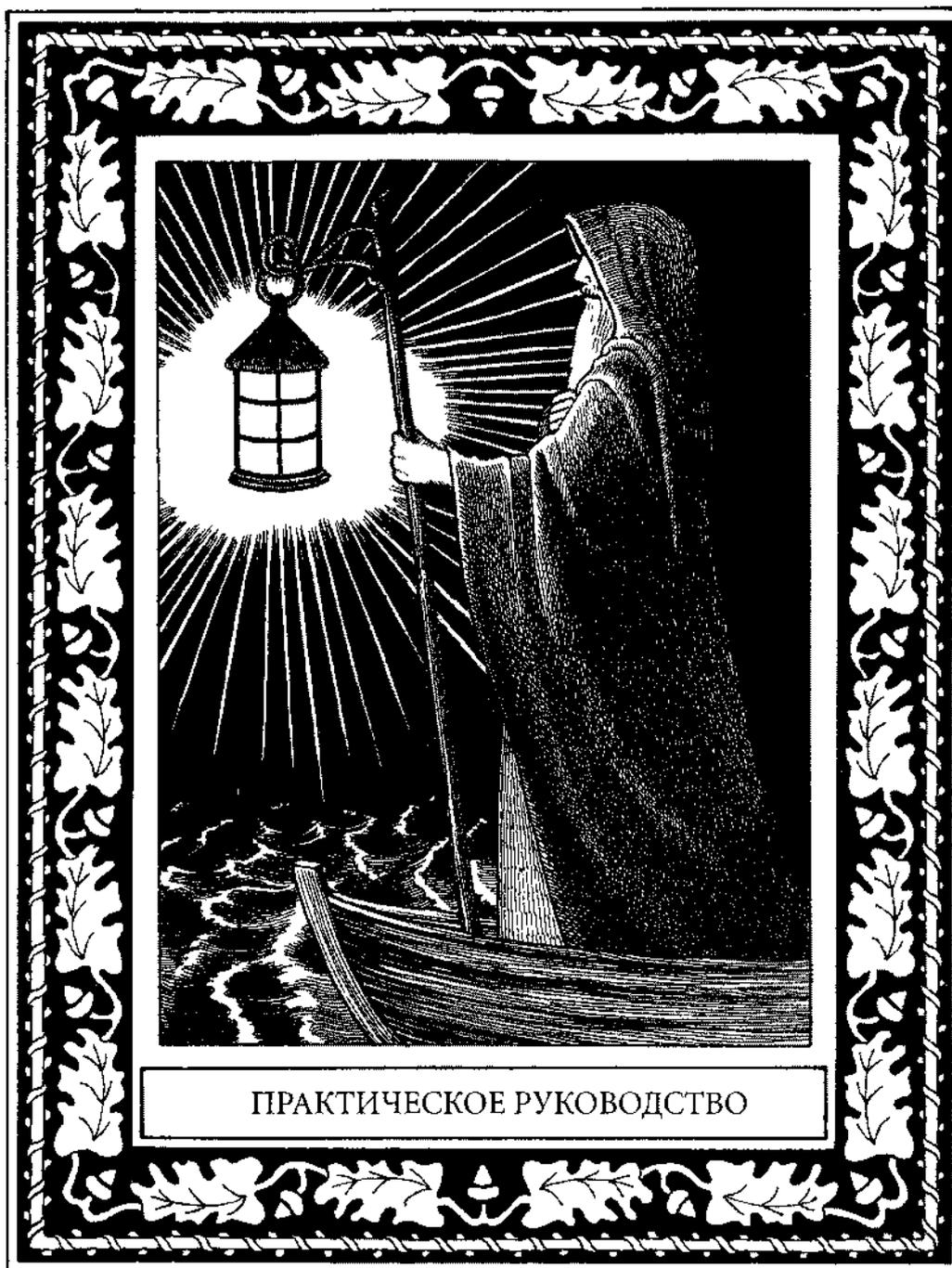
Я предлагаю вам пройти такой процесс на материале текста или фильма для того, чтобы испытать идеи этой книги. Проверьте, отражает ли ваша история стадии и архетипы путешествия героя. Посмотрите, как эти стадии модифицируются в соответствии с конкретным авторским замыслом или с особенностями культуры. Поставьте идеи книги под вопрос, чтобы убедиться лично в их действенности, адаптируйте их применительно к вашим задачам, и они станут вашими собственными. Используйте эти концепции как стимул для создания собственных сюжетов, вдохновляйтесь ими.

Путешествие героя служит рассказчикам и слушателям с тех самых пор, как была рассказана первая история, и не похоже, чтобы концепция устарела. Давайте начнем вместе путешествие писателя и откроем лично для себя его идеи. Надеюсь, они станут волшебными ключами, которые помогут вам не заблудиться в причудливом мире художественного повествования, равно как и в лабиринтах реальной жизни.

**КНИГА ПЕРВАЯ**



**КАРТА ПУТЕШЕСТВИЯ**



ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

## ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Человечество придумало всего лишь две или три истории, которые настойчиво повторяются, каждый раз звуча как будто бы впервые.  
*У. Катер. О, пионеры!*

Одной из величайших книг XX века можно назвать работу Джозефа Кэмпбелла «Тысячеликий герой». Идеи, выраженные ученым в этом труде, оказали существенное влияние на литературу — писатели смогли лучше понять те вечные модели, которые описывает Кэмпбелл, и сделать свою работу более плодотворной.

«Тысячеликий герой» был по достоинству оценен и в Голливуде: такие кинорежиссеры, как Джордж Лукас и Джордж Миллер, считают себя многим обязанными автору этой книги. Ее влияние прослеживается в работах Стивена Спилберга, Джона Бурмена, Фрэнсиса Копполы и других голливудских мастеров.

В том, что киноиндустрия постепенно впитывает идеи Кэмпбелла, нет ничего удивительного: его труды — своего рода набор удобных и надежных инструментов для сценариста, продюсера или режиссера. С их помощью всегда можно создать историю, соответствующую данной ситуации и при этом драматичную, увлекательную, психологически достоверную. Любую неудавшуюся сюжетную линию можно исправить так, чтобы она оказывала на зрителя максимальное воздействие.

Эти инструменты прошли проверку временем. Они древнее египетских пирамид, Стоунхенджа и доисторических наскальных рисунков.

Заслуга Кэмпбелла состоит в том, что он собрал эти идеи, сформулировал их, назвал своими именами и организовал в единую систему. Он первым выявил модель, которая лежит в основе любого повествования.

«Тысячеликий герой» представляет извечную тему фольклора и всей литературной традиции: миф о герое. Проанализировав героические мифы разных народов, Кэмпбелл пришел к выводу, что это фактически одна и та же история, пересказанная в несметном количестве вариаций.

Он обнаружил, что любой рассказ, по умыслу автора или нет, следует древней схеме мифа, и все истории, от вульгарного анекдота до высших достижений литературы, можно толковать в категориях путешествия героя: как «мономиф», основные принципы которого он излагает в книге.

Эта мифологическая модель универсальна и находит себе место везде и всегда. Она бесконечно разнообразна, как и само человечество, но ее остов незыблем. Путешествие героя представляет собой удивительно устойчивый набор элементов, отражающий глубинные процессы человеческого сознания, детали варьируют в разных традициях, но суть неизменна.

Выводы Кэмпбелла созвучны идеям швейцарского психолога Карла Густава Юнга, автора теории **архетипов** — постоянно повторяющихся образов, которые возникают в снах всех людей, а также в мифах всех культур. Юнг полагал, что архетипы отражают различные ипостаси нашего «Я», это герои драмы, разыгрывающейся внутри нас на протяжении жизни. Ученый заметил очевидные связи между персонажами, населяющими сны его пациентов, и мифологическими архетипами и предположил, что и те и другие исходят из общего источника — **коллективного бессознательного** человеческой расы.

Повторяющиеся персонажи мировой мифологии: молодой герой, мудрый старец или женщина,

оборотень, тайный враг — те же самые фигуры, которые появляются в наших снах или фантазиях. Поэтому сюжеты, построенные на мифологических моделях, для нас достоверны.

Такие сюжеты представляют собой точное отражение работы человеческого сознания, подлинную карту человеческой души. Они психологически и эмоционально правдивы, даже если описывают невероятные события.

Все это объясняет, почему такие истории обладают универсальной силой. Они находят отклик в сердце каждого человека, поскольку восходят к коллективному бессознательному и затрагивают всеобщие проблемы.

В основе этих историй лежат вечные вопросы, с которых каждый ребенок начинает познание мира и себя самого: кто я? Откуда я пришел? Куда попаду после смерти? Что такое добро и что такое зло? Должен ли я выбирать между ними? Каким будет завтрашний день? Куда ушел день вчерашний? Кто меня окружает?

Идеи, укоренившиеся в мифологии и описанные Кэмпбеллом в «Тысячеликом герое», применимы к анализу едва ли не любой человеческой проблемы. Они — ценнейший ключ к жизни и незаменимое средство эффективного взаимодействия с широкой аудиторией.

Если вы хотите понять идеи, стоящие за путешествием героя, обязательно прочтите работу Кэмпбелла. «Тысячеликий герой» — одна из тех книг, которые способны менять жизни людей.

Конечно, хорошо бы почитать сами мифы, но Кэмпбелл способен дать вам практически то же самое, и можно сэкономить время: он великолепный рассказчик, подкрепляющий свои мысли примерами, взятыми из богатых кладовых мифологии.

В четвертой главе книги под названием «Ключи» Кэмпбелл представляет путешествие героя в схематическом виде. Я взял на себя смелость слегка видоизменить его схему, чтобы отразить наиболее распространенные кинематографические мотивы на материале множества современных и нескольких классических картин. Вы можете сравнить эти схемы и терминологию в таблице 1.

Я рассказываю героический миф по-своему, и вы вправе делать то же самое. Каждый повествователь видоизменяет мифологическую модель в соответствии с собственной целью или с потребностями определенной культуры.

Именно поэтому у героя тысяча ликов.

#### ТАБЛИЦА 1. СРАВНЕНИЕ СХЕМ И ТЕРМИНОЛОГИИ

<i>Путешествие писателя</i>	<i>«Тысячеликий герой»</i>
ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ	ИСХОД
Обыденный мир	Мир повседневности
Зов к странствиям	Зов к странствиям
Отвержение зова	Отвержение зова
Встреча с наставником	Сверхъестественное покровительство
Преодоление первого порога	Преодоление первого порога Во чреве кита
ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ	ИНИЦИАЦИЯ
Испытания, союзники, враги	Путь испытаний
Приближение к сокрытой пещере	Встреча с Богиней Женщина как искусительница
Главное испытание	Примирение с отцом
Награда	Апофеоз Вознаграждение в конце пути
ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ	ВОЗВРАЩЕНИЕ
Обратный путь	Отказ от возвращения Волшебное бегство Спасение извне Преодоление порога Возвращение
Возрождение	Властелин двух миров
Возвращение с эликсиром	Свобода жить

Отмечу в скобках, что слово «герой» в этой книге используется так же, как «доктор» или «поэт»: оно может относиться и к мужчине, и к женщине.

## **ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ**

При всем многообразии историй по сути речь всегда идет о путешествии. Оставив привычный уютный мир, герой принимает вызов незнакомого внешнего мира. Может быть перемещение в пространстве, такое как лабиринт, лес или пещера, незнакомый город или заморская страна, и новые места могут стать ареной борьбы с враждебными силами.

Но с не меньшим успехом речь может идти о внутреннем путешествии, которое проделывают сознание, сердце, душа. В любой по-настоящему интересной истории центральный персонаж развивается, переходя из одного состояния в другое: от отчаяния к надежде, от слабости к силе, от невежества к мудрости, от любви к ненависти и обратно. Истории таких эмоциональных

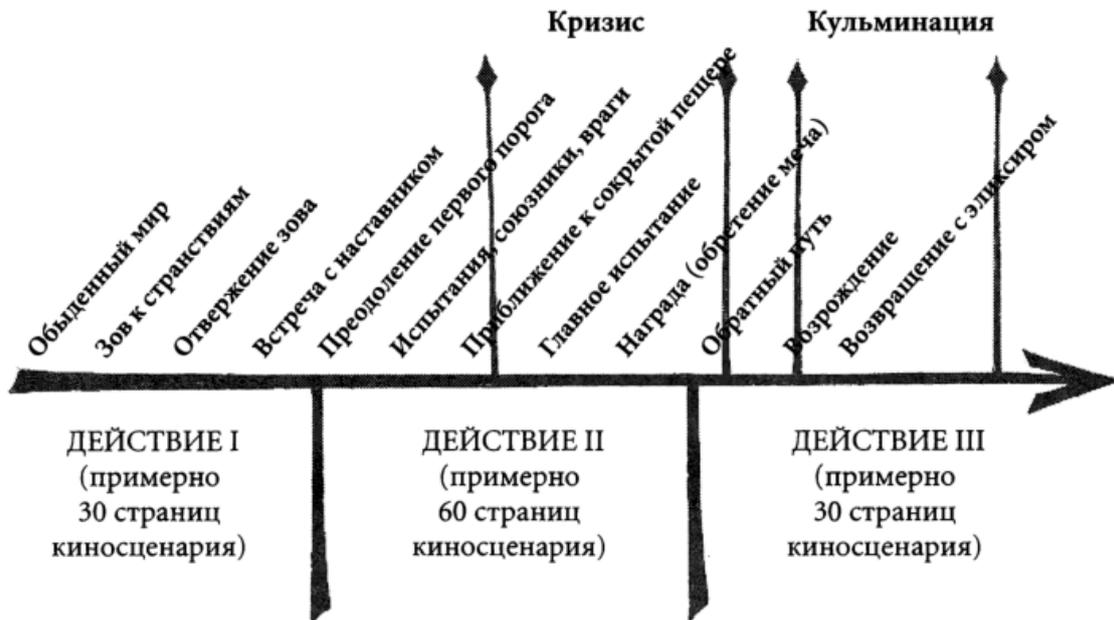
странствий сразу же овладевают вниманием аудитории и делают фильм достойным того, чтобы его посмотреть.

Традиционные стадии путешествия героя часто прослеживаются в сюжете даже помимо воли автора. И все же знать их полезно: это помогает создавать более увлекательные истории, быстро обнаруживая слабые звенья цепи. Двенадцать узловых пунктов, перечисленных ниже, образуют своего рода карту путешествия героя, которая является пусть и не единственным, зато одним из самых гибких и в то же время надежных ориентиров в построении сюжета.

## **СТАДИИ ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОЯ**

- 1. Обыденный мир**
- 2. Зов к странствиям**
- 3. Отвержение зова**
- 4. Встреча с наставником**
- 5. Преодоление первого порога**
- 6. Испытания, союзники, враги**
- 7. Приближение к сокрытой пещере**
- 8. Главное испытание**
- 9. Награда (обретение меча)**
- 10. Обратный путь**
- 11. Возрождение**
- 12. Возвращение с эликсиром**

# МОДЕЛЬ ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОЯ



## 1. ОБЫДЕННЫЙ МИР

Герои большинства историй переносятся из привычных обстоятельств повседневной жизни в особый мир, чужой и неизведанный. В положении «рыбы, вынутой из воды» оказываются персонажи многих фильмов и телевизионных шоу: «Беглец» (The Fugitive) «Деревенщина из Беверли-Хиллз» (The Beverly Hillbillies), «Мистер Смит едет в Вашингтон» (Mr. Smith Goes to Washington), «Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (Connecticut Yankee in King Arthur's Court), «Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz), «Свидетель» (Witness), «48 часов» (48 Hours), «Поменяться местами» (Trading Places, 1983), «Полицейский из Беверли-Хиллз» (Beverly Hills Cop) и др.

## ПУТЕШЕСТВИЕ ГЕРОЯ



Если вы собираетесь извлечь героя из естественной среды, прежде всего нужно описать эту среду и показать, насколько резко она контрастирует с новым миром, в который ему предстоит отправиться.

В фильме «Свидетель» мы видим мать и сына-амишей<sup>5</sup>, а также городского полицейского в привычных для них обстоятельствах, чтобы потом оказаться в чуждой для них среде: амиши — в большом городе, а коп — в религиозной общине, жизнь которой словно не менялась с XIX века. Люк Скайуокер, герой «Звездных войн» Джорджа Лукаса, скучает на ферме, прежде чем начать борьбу со вселенским злом. В «Волшебнике страны Оз» подробно показана унылая жизнь Дороти в Канзасе, пока смерч не унес ее в сказочное царство. Контраст усиливается благодаря тому, что канзасские эпизоды сняты на чернобелой пленке, а сцены, разворачивающиеся в волшебной стране, — на цветной. В фильме Тейлора Хэкфорда «Офицер и джентльмен» (An Officer and a Gentleman) подчеркивается, насколько обыденная жизнь главного героя (крутого парня, чей отец пьет и гоняется за проститутками) не похожа на новый строго упорядоченный уклад, ожидающий его в школе для пилотов военной авиации.

<sup>5</sup> Амиши, или аманиты, — представители консервативного направления в протестантизме, проживающие в замкнутых общинах преимущественно на территории США и Канады. — *Прим. пер.*

## **2. ЗОВ К СТРАНСТВИЯМ**

Герой сталкивается с проблемой, с вызовом или чувствует потребность что-то предпринять. Он не может больше равнодушно пребывать в комфорте своей обыденной жизни.

Например, в легендах о короле Артуре плодородные почвы оскудевают, и рыцарь отправляется на поиски святого Грааля — единственного сокровища, способного исцелить больную землю. В «Звездных войнах» роль зова к странствиям выполняет послание принцессы Леи, в котором она обращается с просьбой о помощи к мудрому старцу Оби Вану Кеноби, и тот спешит на подмогу, взяв с собой Люка. Лею похитил злой Дарт Вейдер, подобно тому как греческую богиню плодородия Персефону унес в подземное царство Плутон, повелитель мертвых. Ее освобождение необходимо для восстановления равновесия во вселенной.

Во многих детективных сюжетах зов к странствиям принимает форму предложения, с которым обращаются к частному сыщику, что полностью ломает привычный уклад жизни. Хороший детектив, раскрывая преступления, служит праведному делу.

В историях возмездия функцию зова к странствиям часто выполняет оскорбительное нарушение естественного порядка вещей, несправедливость, которую необходимо устранить. В «Графе Монте-Кристо» (The Count of Monte Cristo) ни в чем не повинный Эдмон Дантес оказывается в тюрьме, и жажда отмщения толкает его на побег. Завязкой действия в фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз» служит убийство друга главного героя. В «Первой крови» (First Blood) Рэмбо вынужден противостоять несправедливости со стороны шерифа.

В романтических комедиях роль зова к странствиям нередко отводится встрече с кем-то особенным, кто поначалу раздражает героя/героиню и с кем он/она непрерывно сталкивается и ссорится.

Зов к странствиям обозначает момент, когда ставки сделаны и становится очевидной цель героя: найти сокровище, завоевать сердце возлюбленной, отомстить злодею, восстановить справедливость, воплотить мечту, ответить на вызов, изменить жизнь.

Ставка в этой игре часто отражена в ответе на вопрос, поставленный этим зовом. Вернется ли домой спилберговский инопланетянин или Дороти из «Волшебника страны Оз»? Удается ли Люку спасти принцессу Лею и победить Дарта Вейдера? Покинет ли Зак Мэйно школу военных летчиков из-за собственного эгоизма и придинок инструктора по строевой подготовке или же продолжит обучение, заслужив право называться настоящим офицером и джентльменом? Парень встречает девушку и влюбляется в нее, но сможет ли он добиться взаимности?

## **3. ОТВЕРЖЕНИЕ ЗОВА (СОМНЕВАЮЩИЙСЯ ГЕРОЙ).**

Часто на самом пороге приключений герой отвергает зов, начинает проявлять нерешительность. Персонажем овладевает самый могучий из всех страхов — страх перед неизвестностью. Все только начинается, и еще не поздно повернуть назад. Но тут вмешивается какая-то сила — изменившиеся обстоятельства, очередная неприятность, нарушающая естественный порядок вещей, или поддержка наставника.

В романтических комедиях часто герои не хотят открывать свои сердца для новых отношений (например, из-за боли, которую принесла им прежняя несчастная любовь). В детективной истории сыщик может сначала отказаться от ведения дела, а затем, вопреки собственным

правилам, все-таки приступить к расследованию.

На этом моменте «Звездных войн» Люк отклоняет зов к странствиям, выступающий в форме обращения Оби Вана: сначала молодой герой возвращается на ферму своих дяди и тети, но обнаруживает, что они убиты штурмовиками императора. Империя становится для Люка личным врагом. Теперь у него есть стимул.

#### **4. НАСТАВНИК (УМУДРЕННЫЙ ЖИЗНЬЮ ЧЕЛОВЕК)**

Во многих историях советчиком героя выступает персонаж, подобный мудрому старцу Мерлину из британских легенд. Отношения между героем и наставником — одна из самых распространенных тем мифологии и имеет большое символическое значение. Они прослеживаются в парах «родитель — ребенок», «учитель — ученик», «врач — пациент», «Бог — человек».

Наставник может выступать в образе старого мудрого волшебника («Звездные войны»), строгого инструктора по строевой подготовке («Офицер и джентльмен») или сидящего тренера по боксу («Рокки»). В «Шоу Мэри Тайлер Мур» (The Mary Tyler Moore Show) это Лу Грант, в «Челюстях» (Jaws) — не приветливый персонаж Роберта Шоу, знающий все об акулах.

Задача наставника — подготовить героя к встрече с неизведанным, помочь ему советом или волшебными предметами. Оби Ван из «Звездных войн» дает Люку световой меч его отца, незаменимый в битвах с темными силами. В «Волшебнике страны Оз» добрая колдунья Глинда дает Дороти башмачки, которые в конце фильма приведут девочку домой.

Как бы то ни было, наставник не может всегда помогать своему подопечному. Встречу с неизвестностью герой должен пережить самостоятельно. Иногда, чтобы события развивались быстрее, мудрец должен слегка «придать ускорение» своему молодому другу.

#### **5. ПРЕОДОЛЕНИЕ ПЕРВОГО ПОРОГА**

На этом этапе герой устремляется навстречу приключениям, вступает в особенный мир и преодолевает первый порог. Он принимает условия задачи, которую поставил перед ним зов к странствиям. Именно теперь события начинают развиваться полным ходом. Воздушный шар отрывается от земли, корабль отчаливает от берега, в сердцах двоих поселяется любовь, самолет или ракета взлетает, поезд трогается с места.

В фильме нередко можно выделить три действия: 1) решение героя действовать; 2) собственно действие; 3) его последствия. Преодоление первого порога знаменует поворотный пункт между первым и вторым действиями. Герой преодолел свой страх и готов встретиться с проблемой лицом к лицу. Он твердо настроен на борьбу и не намерен сворачивать с избранного пути.

Это тот момент, когда Дороти ступает на дорожку из желтого кирпича, а Аксель Фоули, герой фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз», решается нарушить приказ начальства и, покинув привычный мир детройтских улиц, начинает расследовать убийство своего друга.

#### **6. ИСПЫТАНИЯ, СОЮЗНИКИ, ВРАГИ**

Преодолев первый порог, герой сталкивается с новыми трудностями и испытаниями, приобретая друзей и врагов. Постепенно он узнает правила особенного мира, куда он попал.

На этом этапе ареной развития событий порой становятся бары и другие значные места. Оказавшись в салуне, герой вестерна демонстрирует свою мужественность и решимость. Выясняется, кто с ним заодно, а кто против него. И здесь он тоже может приобрести ценные знания о том, как устроен этот особенный мир.

В фильме «Касабланка» (Casablanca) кафе «У Рика» — это место сплетения сюжетных нитей, где завязывается дружба и вражда, а нравственные принципы героя непрерывно проверяются на прочность. Именно в баре Люк из «Звездных войн» приобретает союзника в лице Хана Соло и противника в лице Джаббы Хатта. И тот и другой появляются в одном из последующих фильмов эпопеи — «Возвращение Джедая» (Return of the Jedi). В удушливой сюрреалистической обстановке заведения, кишашего агрессивными чужаками, Люк впервые ощущает вкус увлекательного, но опасного особенного мира.

Такие сцены позволяют показать эволюцию героя, зритель наблюдает, как он и его товарищи реагируют на внешние вызовы. В «Звездных войнах» Люк видит, как Хан Соло выходит из затруднительного положения, и узнает, что Оби Ван — могущественный воин и чародей.

Похожие эпизоды есть и в фильме «Офицер и джентльмен». Герой приобретает друзей и врагов, встречает свою любовь. В критических ситуациях выявляются такие стороны его личности, как агрессивность по отношению к окружающим, владение приемами уличных боев, циничное отношение к женщине. Одна из подобных сцен происходит в баре.

Разумеется, не всегда местом проверок героя на прочность, знакомств и ссор оказываются питейные заведения. Во многих историях, например в «Волшебнике страны Оз», эти события происходят на дороге. Шагая по тропинке из желтого кирпича, Дороти обретает друзей: Страшилу, Железного Дровосека и Трусливого Льва, при этом преодолевая многочисленные препятствия: выбирается из сада, поросшего злыми говорящими деревьями, снимает Страшилу с гвоздя, смазывает Железного Дровосека и помогает Трусливому Льву победить страх.

Для героя «Звездных войн» после сцены в баре испытания продолжают: Оби Ван обучает Люка драться вслепую, и одним из первых экзаменов для юноши становится лазерная битва с солдатами империи, из которой он выходит победителем.

## **7. ПРИБЛИЖЕНИЕ К СОКРЫТОЙ ПЕЩЕРЕ**

Центральный персонаж приближается к ужасному, нередко глубоко потаенному месту, где хранится то, ради чего и затевалось путешествие. Таким местом, как правило, оказывается гнездо злейшего врага героя, самая опасная точка особенного мира, или сокрытая пещера. Заставив себя преодолеть страх и войти туда, персонаж преступает второй порог. Перед тем как сделать решительный шаг, он нередко останавливается, чтобы собраться с силами и разработать план, который поможет ему перехитрить вражеских привратников. Это фаза приближения. В мифах роль сокрытой пещеры порой выполняет царство мертвых. Герой может отправиться в ад, чтобы спасти возлюбленную (Орфей), в логово дракона, чтобы получить сокровище (Сигурд в норвежском эпосе), или в лабиринт, чтобы убить обитающего там монстра (Тесей).

В легендах о короле Артуре сокрытая пещера — это часовня, в которую, невзирая на опасность, стремятся попасть рыцари, ищущие святой Грааль.

В современной мифологии «Звездных войн» Люк Скайуокер и его спутники входят в сокрытую пещеру, оказавшись на Звезде Смерти, где им предстоит сразиться с Дартом Бейдером и освободить принцессу Лею. В «Волшебнике страны Оз» Дороти попадает в мрачный замок злой

колдуньи, откуда девочку вызволяют друзья. Указание на сокрытую пещеру содержится в самом названии спилберговского фильма 1984 года — «Индиана Джонс и Храм Судьбы» (Indiana Jones and the Temple of Doom).

Приближение включает в себя приготовления к проникновению и противостояние смерти или опасности.

## **8. ГЛАВНОЕ ИСПЫТАНИЕ**

Здесь герой искушает судьбу в столкновении с тем, что внушает ему наибольший страх. Он сталкивается со смертельной опасностью и вынужден вступить в бой с враждебной силой. В этот момент читатель или зритель испытывает наивысшее напряжение, не зная, выживет персонаж или погибнет. Герой уподобляется Ионе, очутившемуся во чреве китовом.

В «Звездных войнах» главное испытание для Люка, Леи и их друзей наступает в тот волнующий момент, когда они оказываются внутри гигантского пресса для мусора в недрах Звезды Смерти. Люка хватает своими щупальцами чудовище, обитающее в сточных водах. Герой долго не может высвободиться, и мы начинаем бояться, что он мертв. Спилберговский очаровательный инопланетянин едва не погибает на операционном столе. В «Волшебнике страны Оз» злая колдунья заманивает Дороти и ее друзей в свой замок, откуда им, казалось бы, никак не выбраться. В фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз» Аксель Фоули оказывается в лапах бандитов с пистолетом, приставленным к голове.

Для Зака Мэйо в фильме «Офицер и джентльмен» главное испытание наступает, когда инструктор по строевой подготовке принимается всеми возможными способами мучить и унижать его, пытаясь выжить из школы. Между двумя персонажами идет психологическая борьба не на жизнь, а на смерть. Сдавшись, Зак мог безвозвратно упустить возможность стать офицером и джентльменом, но он не сдался, и пройденное испытание изменило его. Придирчивый сержант, выполняющий в фильме функцию мифологического мудрого старца, заставил парня признать свою зависимость от других, и с этого момента он начинает думать не только о себе.

В романтических комедиях смертельная опасность выступает в виде угрозы отношениям, как во второй сцене классической драмы: «Парень встречает девушку, парень теряет девушку, и парень завоевывает девушку». Кажется, что шансов покорить возлюбленную почти нет.

Главное испытание — критический момент любой истории. Центральный персонаж словно бы умирает, чтобы родиться заново. Это основной источник магии в героическом мифе. Преодолев вместе с любимым героем все предшествующие преграды, мы, читатели или зрители, сопереживаем ему и воспринимаем все происходящее с ним, будто с нами самими. Мы горюем, когда нам кажется, будто он умер, и радуемся, видя, что он вернулся к жизни. Результат возрождения героя — всеобщее ликование.

Организаторы аттракционов в парках развлечений умело используют этот принцип: на американских горках вам кажется, что вот-вот произойдет катастрофа, но, столкнувшись с видимостью опасности, вы благополучно ее избегаете, в чем и заключается все удовольствие: человек никогда так не радуется жизни, как после встречи со смертью.

Это ключевой элемент некоторых религиозных церемоний и обрядов инициации, например посвящения в студенческие союзы и всевозможные тайные общества. Человек должен почувствовать вкус смерти, пережить что-то страшное, а затем испытать радость второго

рождения в качестве нового члена группы. Причаститься тайн жизни и смерти должен герой любого повествования. Поэтому каждая история включает в себя момент на грани выживания, когда самому герою или его цели угрожает смертельная опасность.

## **9. НАГРАДА (ОБРЕТЕНИЕ МЕЧА)**

Повстречавшись со смертью и победив дракона или Минотавра, герой и читатель/зритель предаются радости. В награду за проявленную храбрость персонаж получает то, что искал: волшебный меч или другое чудодейственное оружие, святой Грааль или эликсир, способный исцелить болезни оскудевшей земли.

Иногда таким «мечом» служат опыт или знания, позволяющие лучше понять враждебные силы и смириться с ними.

В «Звездных войнах» Люк спасает принцессу Лею и завладевает чертежами Звезды Смерти, которые служат ключом к победе над Дартом Бейдером. Дороти сбегает из замка злой колдуньи, прихватив с собой ее метлу и путеводные рубиновые туфельки.

В этот момент герой может уладить конфликт с родителем: в «Возвращении джедая» Люк мирится с Дартом Бейдером, оказавшимся его отцом и, в конце концов, не таким уж плохим человеком.

В романтических комедиях это самое время для воссоединения влюбленных. Часто наградой для героя оказывается возлюбленная, которую он завоевал или освободил, и победу знаменует любовная сцена.

С точки зрения героя, представители противоположного пола нередко кажутся чем-то вроде оборотней. Это воплощение архетипа изменчивости. Возраст, форма — все постоянно меняется, ускользая и сбивая с толку. Истории о вампирах, вервольфах (людях-волках) и прочих многоликих созданиях—это символические отголоски непостоянства, которое мужчины и женщины видят друг в друге.

Пройдя суровое испытание, герой может получить в награду умение лучше понимать противоположный пол и видеть внутреннее постоянство за изменчивыми внешними проявлениями. Так все и улаживается.

Порой, выжив в страшных испытаниях, герой становится более привлекательным. Рискнув жизнью ради блага своих собратьев, он получает право называться героем во всех смыслах этого слова.

## **10. ОБРАТНЫЙ ПУТЬ**

Опасность еще не миновала. Третье действие начинается в момент, когда герою еще многое предстоит совершить. Если он до сих пор не примирился со своими отцом, с богами или враждебными силами, они могут броситься за ним по пятам. Именно на этом этапе путешествия, когда герой пускается в обратный путь, часто происходят самые захватывающие погони: преследуют силы зла, желая вернуть похищенный меч, волшебный эликсир или сундук с драгоценностями.

Когда Люк и Лея покидают Звезду Смерти, за ними неистово гонится Дарт Вейдер. В фильме Спилберга инопланетянин и его земной друг Элиот спасаются на летающем велосипеде от агрессивного представителя властей, чью роль исполняет Питер Койоти.

На этом этапе герой принимает окончательное решение вернуться в обыденный мир. Герой

понимает, что особенный мир должен в конце концов остаться в прошлом, но пока его ждут новые опасности, искушения и испытания.

## **11. ВОЗРОЖДЕНИЕ**

В древности охотники и воины, возвращаясь в свои общины, проходили обряд очищения, поскольку их руки были запятнаны кровью. Так и герой, побывавший в царстве мертвых, должен очиститься, пройдя последнее испытание смертью и возрождением, после которого он сможет вернуться в обыденный мир живых.

Часто в этот момент герой во второй раз оказывается на грани гибели. Тучи снова сгущаются, прежде чем навсегда рассеяться. Это своего рода последний экзамен для героя: он должен доказать, что извлек урок из пройденного главного испытания.

Несколько раз побывав между жизнью и смертью, он возрождается для возвращения в обыденный мир обновленным и обогащенным новым знанием.

Этот элемент неоднократно обыгрывается в эпопее «Звездные войны»: каждый из первых трех фильмов завершается тем, что Люк кажется убитым, но потом он чудесным образом выживает. Каждое новое испытание приносит ему знания, дающие власть над темными силами. Каждый раз полученный опыт меняет его.

В кульминации фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз» Акселю Фоули в очередной раз грозит смерть от руки злодея, но коллеги спасают главного героя. Он начинает больше их уважать, поняв, что иногда невозможно победить врага в одиночку.

Герою «Офицера и джентльмена» приходится пройти целую серию финальных испытаний. Мифологическую смерть в фильме символизирует несколько событий. Умирает его эгоизм, когда Зак жертвует собственной победой в спортивном соревновании, чтобы помочь другому курсанту. Конец приходит и его отношениям с подругой. Убивает себя его лучший друг. И словно этого недостаточно: в довершение всего Зак вступает в последнюю смертельную схватку со своим инструктором. Пройдя все эти испытания, герой превращается в благородного офицера и джентльмена, как и гласит название фильма.

## **12. ВОЗВРАЩЕНИЕ С ЭЛЕКСИРОМ**

Персонаж возвращается в обыденный мир, но путешествие было бы бессмысленным, если бы он не вынес из особенного мира какого-либо чудодейственного эликсира, сокровища или урока. Эликсир—это волшебное зелье, обладающее целебными свойствами. Им может оказаться святой Грааль, способный залечить раны земли, или ценное для людей знание.

Дороти возвращается в Канзас, поняв, что ее любят и что в гостях хорошо, а дома лучше. Инопланетянин возвращается в свою галактику, согретый теплом человеческой дружбы. Люк Скайуокер одерживает верх над Дартом Бейдером (на какое-то время), восстановив мир и порядок в галактике.

Зак Мэйо завоевывает офицерский чин и покидает особенный мир обучения и муштры, обретая новую жизненную перспективу. В офицерском мундире с иголочки, с новым отношением к выбору возлюбленной, он с легкостью покоряет сердце девушки и увозит ее.

Иногда эликсир — это сокровище, добытое в борьбе, иногда—любовь, свобода, мудрость или просто знание о том, что есть особенный мир, в котором нужно выжить. А иногда это просто возвращение домой с хорошей историей, которой можно поделиться с другими.

Если персонаж ничего не вынес из сокрытой пещеры, ему наверняка придется повторить путешествие. Подобный финал нередко используется в комедиях: простофиля так ничему не научился и теперь остается с теми же проблемами, с которых все начиналось.

### **ИТАК, В ПУТЕШЕСТВИИ ГЕРОЯ:**

*Герой предстает перед нами в обыденном мире.*

*Привычный уклад жизни героя нарушает зов к странствиям.*

*Герой пребывает в нерешительности и пытается противостоять зову.*

*Но в этот момент на сцене появляется наставник.*

*Воодушевленный его поддержкой, герой переступает первый порог и входит в особенный мир.*

*Здесь он сталкивается с испытаниями, приобретает союзников и врагов.*

*Герой приближается к сокрытой пещере и преодолевает второй порог.*

*Наступает момент главного испытания.*

*Одержав победу, герой получает награду.*

*На обратном пути в обыденный мир его преследуют враждебные силы.*

*Герой преодолевает третий порог и переживает возрождение. Полученный опыт изменяет его.*

*Герой возвращается в обыденный мир с эликсиром, наградой или сокровищем.*

Эти двенадцать пунктов образуют универсальный стержень, на который нанизываются детали и сюрпризы каждой конкретной истории. основополагающая структура не должна быть самоцелью, и ей не обязательно строго следовать. Порядок элементов может бесконечно варьировать: их можно опускать, добавлять и энергично перемешивать без ущерба для общего смысла.

Главное здесь — ценности путешествия героя. Образы основной версии — юноши, стремящиеся завладеть волшебным мечом, который хранится у старого колдуна, девушки, рискующие жизнью ради спасения любимого, рыцари, жаждущие сразиться с драконом в темной пещере и т. д., — всего лишь символические воплощения универсального жизненного опыта. Символы могут быть сколь угодно разными, в зависимости от выбранной истории и потребностей общества.

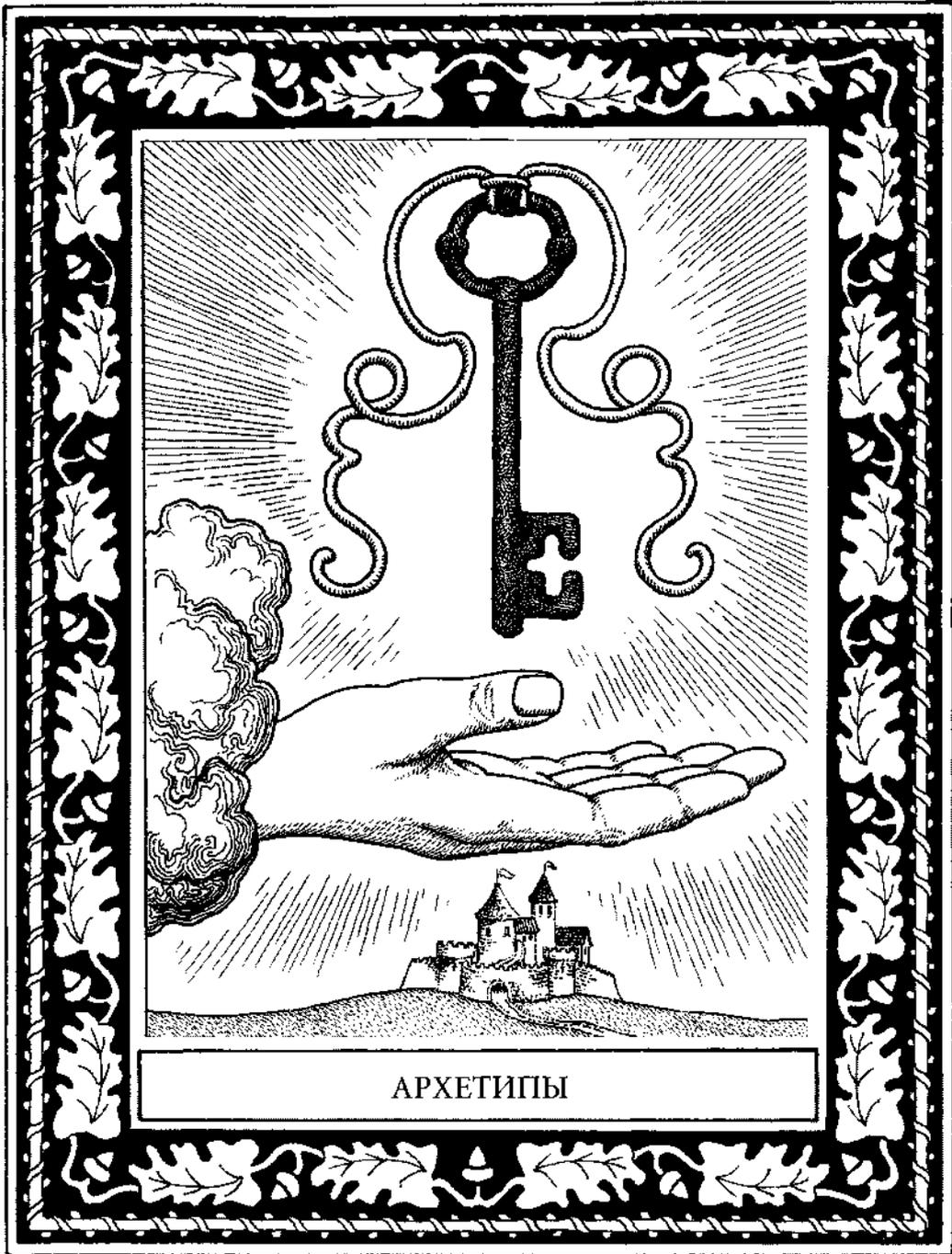
Путешествие героя легко переводится на язык современной драмы, мелодрамы, комедии или приключенческого фильма. Наставник центрального персонажа может быть шаманом или волшебником, а может быть учителем, врачом, строгим, но справедливым начальником, отцом или матерью, дедушкой или бабушкой, а также просто другом, советчиком, помощником.

Современные герои уже не сражаются с мифологическими чудовищами в пещерах и лабиринтах, но они вступают в особенный мир и в сокрытую пещеру, которыми для них оказываются просторы космоса, океанические глубины, жизнь огромного города или тайны собственного сердца.

Используя мифологические схемы, можно создать примитивный комикс или глубокую психологическую драму. Путешествие героя меняется по мере того, как древняя сюжетная основа обрастает новыми деталями. Нарушение традиционных гендерных и возрастных соотношений позволяет плести более сложные сети, создавать более интересные и многогранные образы. Объединяя или, наоборот, дробя основополагающие элементы, можно обнаруживать новые смысловые аспекты каждого из них.

Мифологическая структура путешествия героя отличается невероятной гибкостью и бесконечной вариативностью, сохраняя свою магию, и, несомненно, она переживет нас всех.

Изучив карту чудесной страны, по которой путешествует герой, мы можем познакомиться с населяющими ее персонажами — **с архетипами.**



АРХЕТИПЫ

## АРХЕТИПЫ

**Бог придет, даже если его не звали.**  
*Девиз над дверью дома Карла Юнга*

Вступая в мир сказок и мифов, мы сразу же наблюдаем устойчивые типы и отношения: это ищущие герои, это вестники, призывающие их к приключениям, мудрые старцы, дарящие своим подопечным волшебные предметы, стражники, преграждающие путь в сокрытую пещеру, оборотни, сопровождающие центрального персонажа в пути и сбивающие его с толку своими метаморфозами, злодеи, строящие ему козни, хитрые ловкачи, нарушающие существующие положение вещей и обеспечивающие комическое разрешение проблемы. Описывая эти повторяющиеся характеры, символы и отношения, швейцарский ученый Карл Густав Юнг использовал термин «архетип», подразумевая под этим исконные модели личности, из которых состоит человечество.

Юнг выдвинул предположение, согласно которому, подобно личному бессознательному, существует коллективное бессознательное. И волшебные сказки, и мифы можно уподобить сновидениям всей культуры. Как в коллективном, так и в личном бессознательном встречаются одни и те же типы героев. Эти архетипы демонстрируют поразительную устойчивость во все времена и во всех культурах, они живут как в сновидениях разных людей, так и в мифологических фантазиях всего мира. Понимание этих сил — один из важнейших элементов в арсенале приемов современного рассказчика.

Концепция архетипов незаменима для понимания предназначения и функции героев истории. Для того чтобы выяснить, какое место занимает образ в данной сюжетной схеме, насколько он значим и какую задачу выполняет, достаточно соотнести его с определенным архетипом. Архетипы — это элементы универсального повествовательного языка, и владение ими так же незаменимо для современного автора, как воздух.

Джозеф Кэмпбелл определял архетипы по биологическому принципу: как выражение функции того или иного органа в человеческом организме. Универсальность такой модели позволяет использовать ее и при изложении разных историй. Сочинители инстинктивно придумывают своих персонажей и выстраивают их взаимоотношения в соответствии с архетипами и узнаваемыми всеми опытом и переживаниями. Знание архетипов способствует достижению более высокого уровня профессионального мастерства.

### АРХЕТИПЫ КАК ФУНКЦИИ

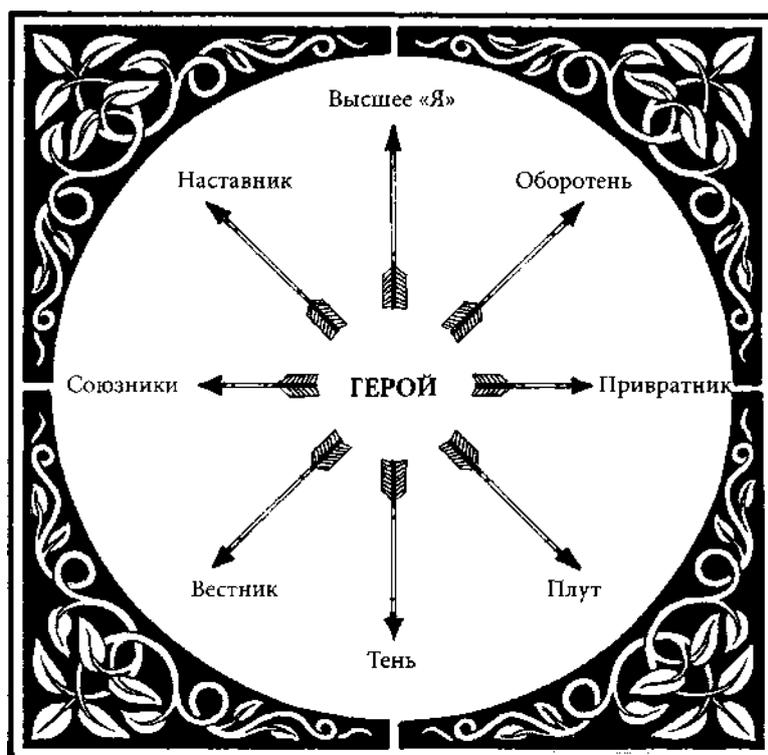
Начиная работать с этими идеями, я подразумевал под архетипом строго определенную роль, которая отводится конкретному персонажу на протяжении всей истории. Если я видел его в качестве наставника главного героя, то рассчитывал, что им он и останется до самого конца. Однако, став консультантом на диснеевской студии, я стал смотреть на архетипы иначе: не как на жесткую ролевую рамку, а как на функцию, которую персонаж выполняет в какой-то момент для достижения того или иного эффекта в истории. Это наблюдение я почерпнул из книги русского ученого Владимира Проппа «Морфология сказки», в которой проанализированы мотивы персонажей сотен русских сказок.

Рассматривая архетип как гибкую функциональную модель, а не строгий шаблон, вы получаете свободу импровизации. Один персонаж может объединять в себе черты нескольких архетипов. Архетипы — это своего рода маски, по мере необходимости временно надеваемые и снимаемые героями. Персонаж может войти в сюжет как вестник, а затем стать наставником или тенью.

## ГРАНИ ЛИЧНОСТИ ГЕРОЯ

Существует и другой подход, согласно которому архетипы — это ипостаси личности героя (или писателя). Другие персонажи олицетворяют для него разнообразные возможности, положительные и отрицательные. Иногда главный герой по ходу развития сюжета вбирает в себя энергию и личностные черты других действующих лиц. Он учится у других героев и берет понемногу от каждого, кто встретился на его пути.

## АРХЕТИПЫ КАК ЭМАНАЦИИ ГЕРОЯ



Кроме того, архетипы можно рассматривать как персонифицированные символы различных человеческих качеств, подобие старших арканов<sup>6</sup> в колоде Таро. Собранные вместе, они олицетворяют разные аспекты многогранной личности. В каждом умело построенном сюжете отражается, как в капле воды, универсальная история человеческой жизни, включающая в себя этапы рождения, роста, обучения, становления и умирания. В любом повествовании можно усмотреть своеобразную метафору земного пути человека, а в образах, из которых она складывается, — всеобщие архетипические черты, узнаваемые на уровне общества в целом и каждого индивида в отдельности.

## НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ И ПОЛЕЗНЫЕ АРХЕТИПЫ

Некоторые архетипы представляют собой незаменимые инструменты повествователя. Редкий сюжет обходится без них. Именно поэтому уметь сознательно пользоваться ими особенно

<sup>6</sup> Арканы — козырные карты, каждая из которых имеет свое название: «Дурак», «Маг», «Жрица», «Влюбленные», «Отшельник» и проч. (всего 22 в классической колоде). — *Прим. пер.*

полезно. К ним относятся следующие символические фигуры:

**ГЕРОЙ**

**НАСТАВНИК**

**ПРИВРАТНИК**

**ВЕСТНИК**

**ОБОРОТЕНЬ**

**ТЕНЬ**

**СОЮЗНИК**

**ПЛУТ**

Разумеется, существует множество других архетипов: пожалуй, их столько же, сколько человеческих качеств. Волшебные сказки густо населены архетипическими образами: волками, охотниками, добрыми мамами и злыми мачехами, феями-крестными, ведьмами, принцами и принцессами, жадными содержателями постоялых дворов и прочими фигурами, каждая из которых выполняет строго определенную функцию. Юнг и другие ученые описали различные психологические архетипы, такие как *puer aeternus*, или «вечный мальчик». В мифологии это нестареющий Купидон, в литературе — Питер Пэн, а в жизни — просто человек, не желающий взрослеть.

В современных историях самых разных жанров также представлены соответствующие типы: продажная женщина с золотым сердцем или надменный лейтенант сухопутных войск (в вестернах), «плохой» и «хороший» полицейский (в фильмах о мужской дружбе), суровый, но благородный сержант (в военных драмах).

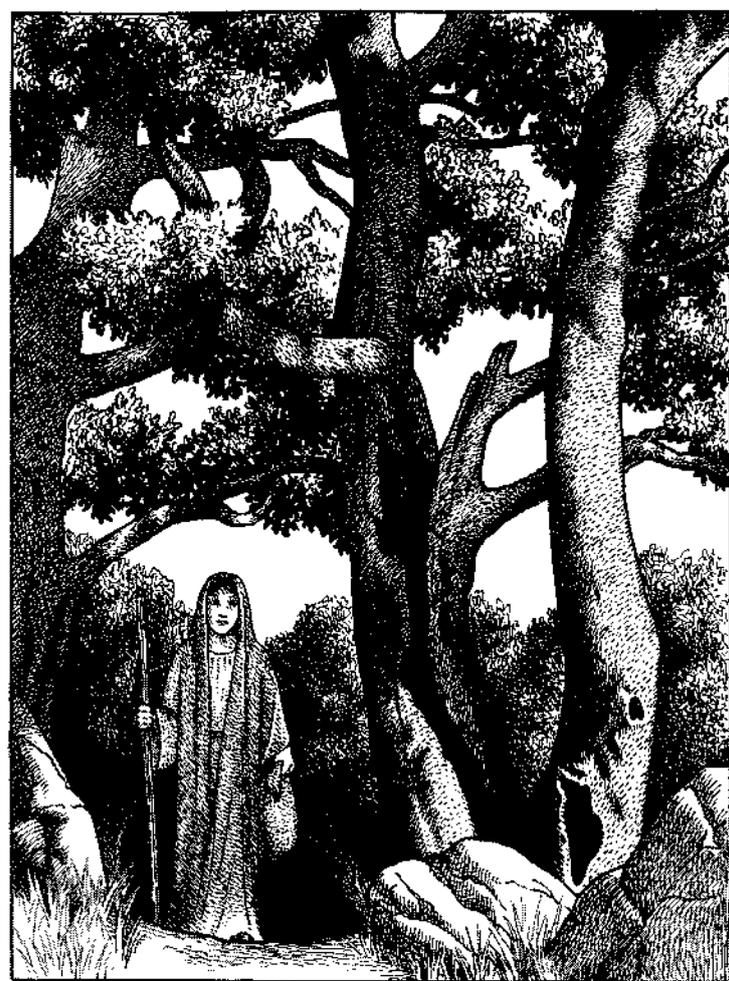
Как бы то ни было, все это лишь вариации на темы, заданные основными архетипами, речь о которых пойдет ниже: они играют в культуре роль базовых моделей, позволяющих создавать новые модели в соответствии с замыслом автора и требованиями жанра.

Для того чтобы определить сущность архетипа, необходимо ответить на два вопроса:

Какую психологическую функцию или грань человеческой личности он олицетворяет?

Какова его роль в развитии сюжета?

Имея в виду эти вопросы, мы рассмотрим восемь основных архетипов, к которым принадлежит большинство образов, встречающихся в путешествии героя.



ГЕРОЙ

## ГЕРОЙ

Мы играем роли, которые поручил нам Бог.  
*Из фильма «Братья Блюз», (сценарий Дэна Эйкройда и Джона Лэндиса)*

Слово «герой» происходит от греческого корня, означающего «защищать и служить» (кстати, именно так звучит девиз полиции Лос-Анджелеса). Герой — это человек, готовый пожертвовать собственными интересами ради блага других, подобно пастуху, который не щадит себя, оберегая свое стадо. Понятие героизма неразрывно связано с самопожертвованием. (Необходимо подчеркнуть, что под словом «герой» я подразумеваю центральных персонажей или их протагонистов обоих полов.)

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

С точки зрения психологии, архетип героя соответствует тому, что Фрейд называл *эго*. Это часть личности, которая отделяет себя от матери и воспринимает себя как нечто отличное от всех остальных. В конечном счете герой способен преодолеть иллюзии индивидуализма, но изначально он олицетворяет *эго*: то есть «Я», ту единственную и неповторимую личность, которая мнит, будто она независима от других членов сообщества. Подобно тому как взросление ребенка начинается с отделения от матери, многие герои начинают свое путешествие с ухода (сепарации) из семьи или племени.

Архетип героя олицетворяет стремление *эго* к самоидентичности и целостности. На этапе личностного становления все мы герои, которые сталкиваются с внутренними привратниками, чудищами и помощниками. Исследуя самих себя, мы встречаем учителей и проводников, богов и демонов, товарищей и союзников, слуг и господ, козлов отпущения, соблазнительей и предателей. Все они — стороны нашей собственной личности и персонажи наших снов. Всех злодеев, плутов, возлюбленных, друзей и недругов героя можно найти в самих себе. И психологическая задача, с которой все мы сталкиваемся, состоит в том, чтобы собрать эти разрозненные элементы собственной личности в гармоничное целое. Герой, *эго*, считает, что он существует отдельно от всех частей своей личности, и он должен инкорпорировать их в себя, чтобы стать «Я».

### ДРАМАТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ ИДЕНТИФИКАЦИЯ АУДИТОРИИ

Задача героя — открыть читателю/зрителю окно в мир описываемых событий. В самом начале истории каждому, кто слушает сказку, смотрит спектакль или фильм, предлагается отождествить себя с героем, слиться с ним и посмотреть на вещи его глазами. Для этого необходимо наделить его комбинацией черт, сочетающей как универсальные, так и уникальные качества.

Черты героя произведения можно найти в каждом человеке. Ему присущи всеобщие стремления, такие как желание встретить любовь и понимание, добиться успеха, отстаивать право на жизнь и свободу, отомстить обидчику, восстановить справедливость, найти применение своим силам и способностям.

Наблюдая за тем, что происходит с героем, мы воспринимаем его так, словно в нем есть частичка нас самих. Мы проникаем во внутренний мир героя и начинаем смотреть на мир его глазами. Для того чтобы у нас возникло желание отождествить себя с персонажем, он должен быть привлекательным. Всем нам хочется быть уверенными в себе, как героини Кэтрин Хэпбёрн, элегантными, как

Фред Астер, остроумными, как Кэри Грант, и сексуальными, как Мэрилин Монро.

От героя ждут универсальных человеческих чувств и порывов, которые в тот или иной момент испытывает каждый из нас: жажда мести, злоба, страсть, соревновательный азарт, желание защитить свою территорию, патриотизм, идеализм, цинизм или отчаяние.

Но при этом герой — уникальная личность. Он не должен превращаться в безликого робота, лишенного недостатков и абсолютно предсказуемого. В его образе, как в любом настоящем произведении искусства, универсальность должна сочетаться со своеобразием. Нам нужны истории о людях из плоти и крови. Живой персонаж, как и живой человек, не воплощение какой-то одной особенности, а уникальное сочетание множества черт и побуждений, которые могут даже конфликтовать друг с другом, и чем острее конфликт, тем лучше. Герой, разрывающийся между чувствами и долгом, обязательно заинтересует аудиторию. Персонаж, которому не чужды противоречивые импульсы, такие как доверчивость и подозрительность, надежда и отчаяние, более реалистичен и человечен, нежели герой, демонстрирующий какую-то одну сторону личности.

Герой может быть решительным, сомневающимся, очаровательным, забывчивым, нетерпеливым, он может быть силен физически, но слаб духом. Может обладать некоторыми из этих качеств или всеми сразу. Такой набор качеств способен дать аудитории ощущение, что это живой, неповторимый человек, а не типаж.

## РАЗВИТИЕ

Еще одна функция героя в истории — познание, или развитие. Иногда при оценке сценария трудно понять, кто в нем главное действующее лицо. И тогда я пользуюсь простой подсказкой: тот, кто больше других учится чему-то, развивается, и есть центральный персонаж. Герои не только преодолевают препятствия и достигают целей. Они получают новые знания, становятся мудрее. Познание — центральная идея многих историй, рассказывающих, как человек учится у своего наставника, у того, кого любит, или даже у того, кого ненавидит. Все мы учителя друг для друга.

## ДЕЙСТВИЕ

Что еще требуется от героя? Поступки. Обычно герой — самая активная фигура в сценарии. Его воля и желания — основной двигатель сюжета. Нередко сценаристы делают ошибку: от начала и до кульминации истории герой очень деятелен, но в критический момент вдруг становится пассивным, и его спасает чудесное вмешательство извне. Между тем он всегда, и особенно в минуту наибольшей опасности, должен держать свою судьбу в собственных руках. Ему надлежит совершать решительные поступки, предполагающие необходимость взять на себя риски и ответственность.

## ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Многие считают, что герою непременно полагается быть сильным и храбрым. На самом деле эти качества второстепенны. Гораздо важнее способность к самопожертвованию — именно она отличает настоящего героя. Жертвенность означает готовность отдать нечто ценное, может быть, даже собственную жизнь, ради идеалов или счастья других. В древности люди приносили жертвы, в том числе человеческие, тем самым признавая свой долг перед миром духов, богами или природой. Таким образом племя старалось умилостивить высшие силы и освятить свою повседневную жизнь. Священным актом становилась даже смерть.

## ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

В основе каждой истории лежит сопротивление смерти. Даже если герой не сталкивается с риском умереть, все равно должна быть угроза, по крайней мере, символической смерти. Он вступает в опасную игру, отдается любви или пускается в приключения и может либо преуспеть (выжить), либо потерпеть поражение (умереть).

Герои учат нас противостоять смерти. Иногда они берут над ней верх, доказывая, что она не так уж и сильна, иногда умирают (телесно или духовно) и возрождаются, чтобы мы видели: даже смерть можно пережить. Иногда герой оказывается выше смерти, добровольно приняв ее ради правого дела, благородного идеала или счастья своих собратьев.

Подлинный героизм мы наблюдаем, когда персонаж отдается воле случая, рискуя не только понести поражение или потери, но и умереть. Подобно солдатам, которые идут добровольцами на фронт, заведомо соглашаясь умереть за родину, герои априори готовы расстаться с жизнью.

По-настоящему впечатляют те герои, которые действительно приносят жертву. Они могут поступиться любовью или дружбой, отказаться от тайного порока и начать новую жизнь. Они способны отдать свои трофеи или поделиться тем, что им досталось в особенном мире. Могут вернуться туда, где все начиналось — в свое племя или родную деревню — и вручить людям дары: золото, чудодейственный эликсир, пищу или знания. Великие герои человеческой истории, такие как Мартин Лютер Кинг или Ганди, отдавали жизни за свои убеждения.

## ГЕРОИЗМ В ДРУГИХ АРХЕТИПАХ

Иногда герой, храбрец, который борется с негодьями и побеждает их, не проявляется в центральном персонаже. Зато архетип героя проглядывает в поступках других действующих лиц. Бывает, что образ, не героический изначально, становится таковым в ходе развития сюжета.

Например, заглавный персонаж фильма «Ганга Дин» (Gunga Din, 1939) предстает перед нами как плут и клоун, но он стремится стать другим и, в критический момент пожертвовав собой ради товарищей, заслуживает право называться настоящим героем. Оби Ван Кеноби из «Звездных войн» — типичный наставник, но выполняет функцию героя в тот момент, когда жертвует собой, чтобы Люк мог бежать со Звезды Смерти.

Эффектным нередко оказывается сюжетный ход в сценарии, когда отрицательный персонаж вдруг совершает героический поступок. Если говорить о ситкоммах, то эпизод, когда диспетчер Луи, герой Дэнни Де Вито из сериала «Такси» (Taxi), неожиданно обнаруживает, что у него доброе сердце, принес фильму премию «Эмми». Благородные мерзавцы, иногда достойные порицания, а иногда — восхищения, могут быть очень обаятельными. В идеале любой образ должен быть многогранным и сочетать в себе признаки всех архетипов, поскольку архетипы представляют собой отражение тех сторон личности, из которых она складывается.

## СЛАБОСТИ ГЕРОЯ

Симпатичные недостатки делают персонаж человеческим. В герое, борющемся с сомнениями, заблуждающемся, терзаемом последствиями пережитой травмы или страхом перед будущим, каждый узнает что-то свое. Слабости, ошибки, причуды и даже пороки делают образ более реалистичным и по-человечески притягательным. Порой кажется, что чем больше персонаж подвержен неврастению, тем сильнее аудитория ему сочувствует.

Кроме того, недостатки открывают перед героем перспективу. Так называемая эволюция персонажа показывает, как он проходит ступени от А до Я, постепенно перерастая свои

слабости, приобретая то, чего ему изначально не доставало, и восполняя утраченное. Может быть, герою не хватает любви, близкого человека, или он потерял кого-то из членов семьи. Сказки нередко начинаются со смерти родителей героя или похищения его брата/сестры. Утрата дает толчок для развития сюжета, а развязка восстанавливает нарушенную гармонию: создается новая семья или воссоединяется прежняя.

В большинстве современных историй восстановлению подлежит сама личность героя. Недостающим элементом, который необходимо найти, может оказаться, например, умение любить или доверять людям. Иногда герою предстоит преодолеть какой-то недостаток, например, нетерпеливость или нерешительность. Читателям и зрителям нравится наблюдать за тем, как персонаж борется с собой, исправляя собственные ошибки: сможет ли Эдвард, богатый, но жестокосердный бизнесмен из фильма «Красотка» (Pretty Woman), «оттаять» под влиянием жизнелюбивой Бивиан и стать для нее принцем на белом коне? Сможет ли сама Бивиан обрести уважение к себе и порвать с жизнью проститутки? Удастся ли Конраду, подростку из фильма «Обыкновенные люди» (Ordinary People), избавиться от чувства вины и вернуть утраченную способность отдаваться любви?

## РАЗНОВИДНОСТИ ГЕРОЕВ

Герои бывают разные: решительные и сомневающиеся, коллективисты и отшельники, антигерои, трагические герои, герои — катализаторы действия. Как и все другие архетипы, героический архетип гибок и может получать разнообразные воплощения. Вбирая в себя черты других символических фигур, он образует гибриды, такие как герой-плут, либо может временно надеть маску оборотня, наставника или даже тени.

Будучи в большинстве своем положительными персонажами, герои порой олицетворяют и темные стороны эго. Чаще всего мы видим героя в действии, но иногда он демонстрирует последствия слабости или нежелания действовать.

## ГЕРОИ РЕШИТЕЛЬНЫЕ И СОМНЕВАЮЩИЕСЯ

Герои бывают двух типов: 1) решительный, активный, полный энтузиазма, склонный к приключениям, не нуждающийся во внешних стимулах, или 2) полный сомнений, нерешительный, ему требуется толчок извне. Так или иначе, ничто не мешает сделать историю увлекательной, хотя вариант с сомневающимся героем может придать сценарию неожиданные повороты. Лучше всего, чтобы пассивный герой в какой-то момент под влиянием обстоятельств начал меняться и почувствовал вкус к приключениям.

## АНТИГЕРОИ

Термин «антигерой» может толковаться по-разному, в связи с чем нередко возникает путаница. Для простоты будем считать, что антигерой — не противоположность героя, а особая его разновидность, в том числе это может быть человек, который не в ладах с законом или аморален с точки зрения общества, но при этом вызывает симпатию аудитории. Мы сочувствуем аутсайдерам, потому что сами хотя бы раз в жизни ощущали себя таковыми.

Можно выделить две разновидности антигероев: 1) персонажи, по большей части проявляющие себя как обычные герои, но при этом им присущ налет цинизма или чем-то они «ранены», например герои Богарта из фильмов «Глубокий сон» (The Big Sleep, 1946) и «Касабланка»; 2) трагические герои, фигуры, которые могут не вызывать восхищения или даже заслуживать

порицания, такие как шекспировский Макбет или герой фильма «Лицо со шрамом» (Scarface, снятого Говардом Хоуксом в 1932-м и Брайаном Де Пальмой в 1983-м) или Джоан Кроуфорд<sup>7</sup> в «Дорогой мамочке» (Mommie Dearest, 1981).

«Раненый» антигерой может быть доблестным рыцарем в потускневших доспехах, одиночкой, отвергающим общество или отвергаемым им. Иногда такие персонажи одерживают победы и завоевывают симпатию зрителей на все времена, но в глазах социума они остаются изгоями. К этому типу можно отнести Робин Гуда, всех благородных пиратов и бандитов, а также многих персонажей Хамфри Богарта. Часто это достойные люди, презирающие погрязший в разврате мир: например, полицейские или военные, разочаровавшиеся в своей профессии и ставшие частными сыщиками, контрабандистами или игроками. Мы симпатизируем им как бунтарям, бросившим вызов обществу, — ведь нам всем порой хочется это сделать. Представителей еще одной разновидности такого архетипа играют Джеймс Дин в фильмах «Бунтарь без идеала» (Rebel Without a Cause, 1955) и «К востоку от рая» (and East of Eden, 1955) и Марлон Брандо в фильме «Дикарь» (The Wild One, 1953), чей персонаж был в свое время выразителем позиции молодого поколения, не желающего жить по-старому. Сегодня эту традицию продолжают такие актеры, как Микки Рурк, Мэтт Диллон и Шон Пенн.

Антигерой второго типа близок к герою классической трагедии: он не может побороть собственных внутренних демонов, и в итоге они низвергают и уничтожают его. Такой герой часто наделен обаянием и даже рядом качеств, достойных восхищения, но порок все же оказывается сильнее. Даже если персонаж малопривлекателен, мы наблюдаем его падение сочувственно, поскольку знаем: при неудачном стечении обстоятельств каждый из нас мог бы оказаться в таком положении. Подобно тому как древние греки очищались, сопереживая Эдипу, мы выплескиваем эмоции, учась на ошибках героя Аль Пачино из «Лица со шрамом», героини Сигурни Уивер из фильма «Гориллы в тумане» (Gorillas in the Mist, 1988) или Дайан Китон из экранизации романа Джудит Росснер «В поисках мистера Гудбара» (Looking for Mr. Goodbar, 1977).

## ГЕРОИ-КОЛЛЕКТИВИСТЫ

Одним из критериев классификации героев является их социальная позиция. Подобно первым сказителям — древним людям, занимавшимся охотой и собирательством на равнинах Африки, герои в большинстве своем коллективисты: в начале истории они ощущают себя частью общности, которую им приходится покинуть, отправившись странствовать по далекому особенному миру. Встречая их впервые, мы видим перед собой членов клана, племени, сельской или городской общины, семьи. История начинается с того, что герою приходится покинуть группу (действие первое) и одиноко скитаться вдали от нее (действие второе), чтобы в финале наконец-то с ней воссоединиться (действие третье).

Социально ориентированным героям часто предлагается выбор: вернуться домой или остаться в особом мире. Персонажи, которые предпочитают второе, — редкость в западной культуре, но достаточно часто встречаются в сказках народов Азии.

## ГЕРОИ-ОДИНОЧКИ

Герою-коллективисту противостоит герой-одиночка, столь часто встречающийся в вестернах:

---

<sup>7</sup> Джоан Кроуфорд (1908-1977) — популярная американская актриса. В основу биографического фильма Фрэнка Перри положена нашумевшая книга воспоминаний ее приемной дочери Кристины. — *Прим. пер.*

Шейн (Shane, 1953), Человек без имени (Man with No Name, 1977) в исполнении Клинта Иствуда, Итан из фильма «Искатели» (The Searchers, 1956) в исполнении Джона Уэйна или одинокий рейнджер (Lone Ranger, 1949). В начале истории герой показан в изоляции от общества. Его среда обитания — девственная природа, а естественное состояние — одиночество. Путешествие начинается с попытки вернуться к людям (действие первое); происходит какое-то приключение, возникают естественные трения внутри группы (действие второе), после чего герой возвращается к уединению (действие третье). Племя или деревенская община становится для одиночки чуждым миром, где ему некомфортно. Суть этого архетипа превосходно схвачена в финальном кадре «Искателей»: на фоне дверного проема мы видим, как персонаж Джона Уэйна удаляется в пустыню от уюта и радостей домашнего очага. Подобные герои встречаются не только в вестернах, но и в боевиках и драмах, где отставной полицейский вновь включается в работу, отшельник возвращается к жизни в обществе, а человек, эмоционально изолированный от окружающих, оказывается перед искушением отдаться вдруг нахлынувшему чувству.

Как герои-коллективисты, так и герои-одиночки имеют последний шанс выбрать: либо вернуться к своему привычному состоянию, либо остаться в особом мире. Некоторые одиночки делают шаг навстречу людям и становятся коллективистами.

## ГЕРОИ-КАТАЛИЗАТОРЫ

Этот класс героев — исключение из правила, согласно которому центральный персонаж должен меняться больше других. Герои-катализаторы играют важную роль и могут совершать доблестные поступки, но сами не меняются. Их функция заключается в том, чтобы трансформировать окружающий мир. Подобно химическим катализаторам, они провоцируют реакцию, а сами при этом остаются в стороне.

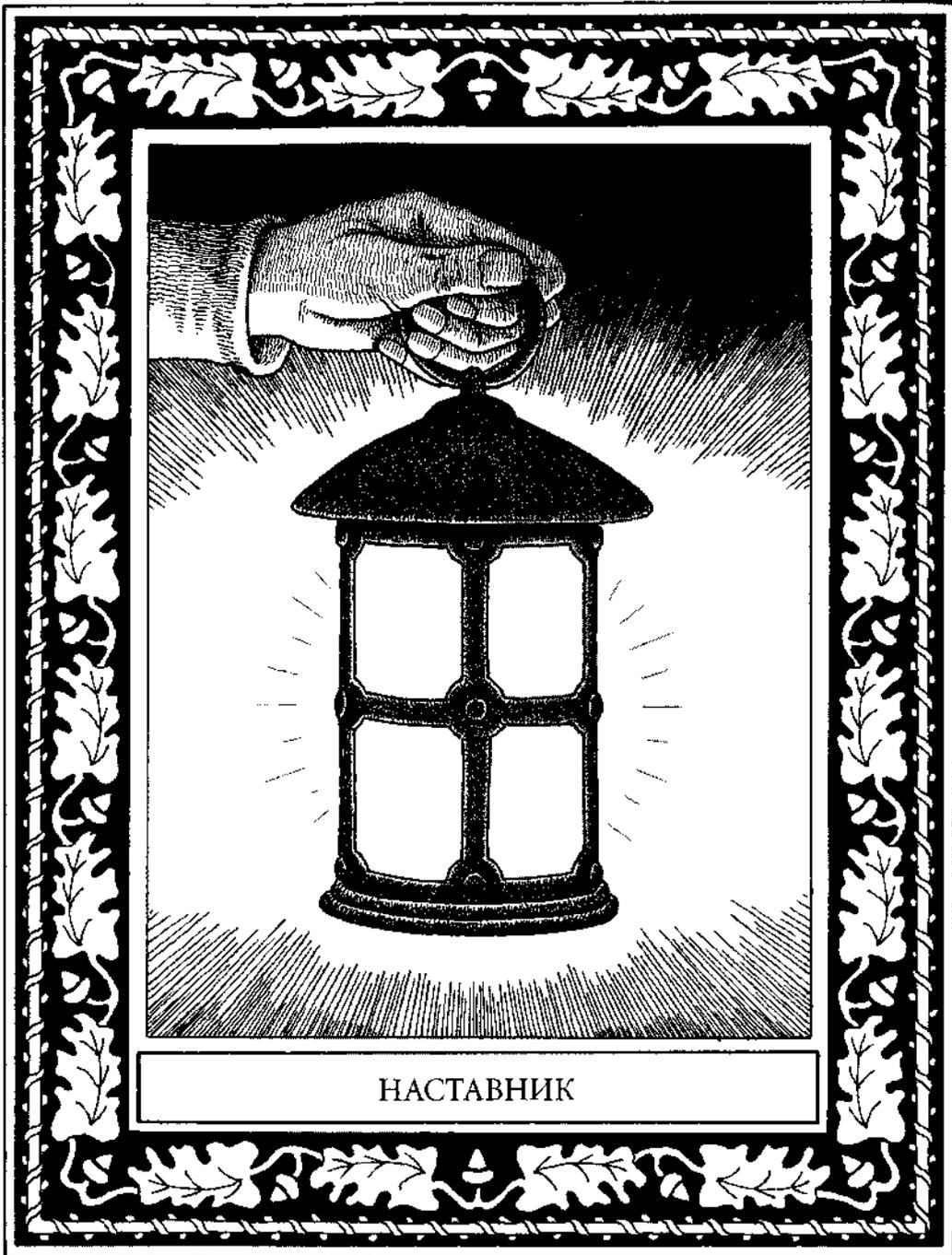
Прекрасный пример — Аксель Фоули, персонаж Эдди Мёрфи из фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз». С самого начала он предстает перед зрителем полностью сформировавшимся и очень своеобразным человеком. Ожидать особенно выраженной эволюции персонажа здесь не приходится, так как ему некуда двигаться. По ходу действия он не обретает новых знаний и не трансформируется, зато благодаря ему меняются его друзья-копы из Беверли-Хиллз—Тэггарт и Роузвуд. В отличие от Акселя, они как профессионалы совершают заметную эволюцию: от формалистов и буквоедов до вдумчивых знатоков своего дела. Хотя персонаж Эдди Мёрфи—центральная фигура и главный оппонент злодея и очевидно, что у него самые выигранные реплики и наибольшая часть экранного времени, он не столько подлинный герой, сколько наставник молодого Роузвуда (его играет Джадж Рейнхолд), который и есть настоящий герой в смысле эволюции личности.

Герои-катализаторы играют особенно важную роль в телесериалах и кинофильмах с продолжением, таких как истории об одиноком рейнджере и супермене. Эти персонажи мало меняются внутренне: их предназначение — помогать развиваться другим. И все-таки, разумеется, образ героя-катализатора только выиграет, если и ему придать элементы роста и изменений.

## ПУТЬ ГЕРОЕВ

Герои символизируют суть трансформаций и то путешествие по жизни, которое совершает каждый из нас. Путешествие героя воплощает стадии этого движения вперед, его развитие и становление. Этот архетип — богатое поле для писательских исследований и духовных поисков. Кэрл Пирсон в книге «Пробуждение героев внутри нас» (Awakening the Heroes Within)

развивает идею архетипа героя, предлагая полезные разновидности — невинная жертва, сирота, мученик, скиталец, воин, сиделка, искатель, любовник, разрушитель, созидатель, правитель, маг, мудрец и дурак — и показывает траектории их развития. Эта работа позволяет понять психологию героя во всех его проявлениях. Специфические парадигмы развития женских образов рассмотрены в книге Морин Мёрдок «Путешествие героини».



НАСТАВНИК

## НАСТАВНИК: УМУДРЕННЫЙ ЖИЗНЬЮ ЧЕЛОВЕК

*Да пребудет с тобой Сила!  
Звездные войны (режиссер Джордж Лукас)*

Фигура наставника часто появляется в снах, в мифах, а также в книгах и фильмах. Как правило, это положительный персонаж, помогающий главному герою или обучающий его. Кэмпбелл назвал этот архетип «мудрый старец/мудрая старуха». В эту группу входят все, кто наставляет, защищает главного героя или приносит ему дары: Бог, оберегающий Адама в райском саду, Мерлин, дающий советы королю Артуру, фея-крестная, опекающая Золушку, или отставной сержант, который делится опытом с новоиспеченным полицейским. Отношения между героем и его учителем — богатейшая тема для литературы и кино.

В гомеровской «Одиссее» человек по имени Ментор наставлял юного Телемаха; с той поры слово «ментор» стало нарицательным для обозначения роли наставника. На самом деле Телемаху содействует сама богиня Афина, приняв облик Ментора. (Более подробно роль наставника рассматривается в четвертой главе второй книги.) И нередко наставники транслируют слова богов или их вдохновляет священная мудрость. Лучшие из учителей и наставников преисполнены энтузиазма в исходном смысле слова: «энтузиазм» — от греческого *ев* — «вдохновленный богом», «несущий бога в себе» или «стоящий перед богом».

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

В анатомии души человека наставник олицетворяет «Я», божественное в нас, тот аспект личности, который созвучен всему миру. Это высшее «Я» — мудрейшая, благороднейшая и наиболее близкая к Богу часть человека. Как говорящий сверчок из диснеевской версии «Пиноккио» (Pinocchio), наставник выступает в роли совести героя, помогая ему там, где ни голубоволосая фея, ни добрый Джекпетто не могут защитить, напутствовать его и объяснить, что хорошо, а что дурно.

Где бы она ни встречалась: в снах, мифах, сказках или киносценариях, — фигура мудрого наставника всегда ассоциируется с возвышенными стремлениями героя, с тем, чего он может достичь, если изберет для себя правильную дорогу. Часто наставники — это бывшие герои, пережившие жизненные испытания, а теперь делящиеся своими дарами — знаниями и мудростью.

Символический образ наставника тесно связан с образом родителя. Фея-крестная в сказках вроде «Золушки» может отождествляться с душой матери, оберегающей свое дитя. Мерлин заменяет умершего отца королю Артуру. Иногда персонажи стремятся найти себе наставника, если настоящие родители не справляются с возложенными на них обязанностями.

## ДРАМАТИЧЕСКИЕ ФУНКЦИИ

### ОБУЧЕНИЕ

Если герой непременно должен учиться, то задача наставника заключается в том, чтобы учить. Опытные сержанты, инструкторы по строевой подготовке, профессора, начальники, отцы и матери, бабушки и дедушки, старые ворчливые тренеры по боксу — все, кто наставляют героя, относятся к данному архетипу. Разумеется, процесс передачи опыта может быть обоюдным. Каждый преподаватель знает, что, обучая студентов, он учится у них сам.

### ВРУЧЕНИЕ ДАРОВ

Неотъемлемая функция наставника — дарение. Не случайно Владимир Пропп в своем труде «Морфология сказки» называет наставника «дарителем», определяя его как действующее лицо, оказывающее временную помощь герою и часто преподносящее ему какой-либо подарок. Этим подарком может быть волшебный меч,

ключ от заветного сундука, целебное снадобье или еда, или совет, спасающий от смертельной опасности. В сказке дарителем может оказаться ведьмина кошка, которая дает девочке в благодарность за ласку полотенце и гребень: впоследствии, когда ведьма будет гнаться за девочкой, брошенное полотенце превратится в бурную реку, а гребешок — в густой лес на пути злой преследовательницы.

Примеров подарков в фильмах не счесть: от пистолета, который получает от мелкого бандита герой Джеймса Кэгни в фильме «Враг общества» (The Public Enemy), до светового меча, который вручает Люку Оби Ван Кеноби. Если в мифах и сказках в качестве дара выступает ключ от логова дракона, то сегодня это может быть компьютерный код.

## ДАРЫ В МИФОЛОГИИ

Функция наставника в качестве дарителя играет важнейшую роль в мифе. Многие персонажи получают подарки от своих наставников — богов. Пандора, чье имя означает «всем одаренная», была осыпана дарами, в числе коих оказался и ящик, который Зевс послал ей в наказание и который она не должна была открывать. Геркулес и другие герои также получали волшебные предметы от своих наставников, но наиболее щедро одаренным из всех персонажей греческой мифологии был Персей.

### ПЕРСЕЙ

Персей, победитель Горгоны, — подлинное воплощение древнегреческого идеала героизма. Высшие силы были к нему столь благосклонны, что порой удивляешься, как только он умудрялся ходить под тяжестью их даров. Благодаря своим наставникам, Гермесу и Афине, он обзавелся крылатыми сандалиями, волшебным мечом, шлемом-невидимкой, чудесным серпом и не менее чудесным зеркалом, а также головой Медузы, обращавшей любого взглянувшего на нее в камень, и мешком, в котором можно было хранить этот трофей. Очевидно, сочтя все это недостаточным, создатели фильма «Битва титанов» (Clash of the Titans, 1981) сажают героя на летающего коня Пегаса.

Такое обилие даров может показаться чрезмерным. Но Персей — модель героизма, и потому боги, его наставники, сочли нужным как следует снарядить своего любимца в путешествие.

## ПОДАРКИ НАДО ЗАСЛУЖИТЬ

В своем анализе русских народных сказок Пропп подмечает, что даритель чаще всего вручает герою волшебный предмет после того, как тот пройдет испытание. Очень разумное правило: подарок надо заслужить — усердием в учении, готовностью к самопожертвованию, преданностью. В конечном итоге герои получают помощь от волшебных животных и других чудесных существ в знак благодарности за то, что их накормили, защитили, приласкали.

## НАСТАВНИК-ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Иногда в качестве наставника выступает ученый или изобретатель, чьи дары — его творения. Величайший инженер-конструктор в античной мифологии — Дедал, построивший лабиринт и чудесные сооружения для правителей Крита. Как искусный мастер он сыграл роль в судьбе Тесея и Минотавра, сначала приложив руку к созданию монстра, а потом построив лабиринт для Минотавра. В качестве наставника он выступил, вручив Ариадне путеводную нить, позволившую Тесею выбраться живым из пещеры.

В наказание за помощь Тесею Дедала заточили в им же построенном лабиринте. Чтобы спасти себя и вызволить сына Икара, изобретатель соорудил знаменитые крылья из воска и перьев. Как наставник Икара он советовал юноше держаться подальше от солнца, но тот, выросший в кромешной тьме лабиринта, не смог устоять и забыл об отцовском предостережении. Когда воск, растопленный солнечными лучами, растаял, Икар упал и разбился. Даже самый мудрый совет бесполезен, если им не воспользоваться.

## НАСТАВНИК КАК СОВЕСТЬ ГЕРОЯ

Иногда наставник выполняет специальную функцию совести героя. Так, говорящий сверчок в «Пиноккио» или Грут (Уолтер Бреннан) в вестерне «Красная река» (Red River, 1948) напоминает заблудшему герою о

правилах морали. Однако герой может попытаться заглушить докучливую совесть. Желая примерить на себя роль наставника следует помнить, что в книге Коллоди Пиноккио бросает в говорливого сверчка молоток. Ангелу, сидящему на правом плече героя, трудно тягаться в красочности аргументов с чертом, сидят,им на левом.

## МОТИВАЦИЯ

Еще одна важная функция архетипа наставника заключается в том, чтобы воодушевить героя, помочь ему преодолеть страх. Иногда вполне достаточно обещанной награды. В других случаях наставник показывает герою что-то или подстраивает обстоятельства так, чтобы подтолкнуть героя к действиям и приключениям.

Порой центральный персонаж так упорно противится зову к странствиям, так боится неизвестности, что ему необходим толчок. Иногда наставнику приходится «дать пинка» своему подопечному, чтобы сдвинуть дело с мертвой точки.

## РОСТКИ ИНФОРМАЦИИ

Часто функция наставника состоит в насаждении информации, которая впоследствии окажется важной. Многие фильмы о Джеймсе Бонде начинаются с того, что оружейный мастер Кью, один из постоянных наставников агента 007, рассказывает ему о своем новом секретном изобретении. Эта информация — росток, которому суждено взойти в финале картины. Предполагается, что зрители отметят эти сведения и тут же забудут, пока в нужный момент они не понадобятся для спасения героя. Такие сюжетные ходы обеспечивают взаимосвязь начала и конца фильма, а также показывают нам, что все, что мы черпаем от наших наставников, рано или поздно пригодится.

## СЕКСУАЛЬНАЯ ИНИЦИАЦИЯ

Иногда функция наставника состоит в том, чтобы ввести героя в таинственный мир отношений полов. В индийской культуре существует фигура шакти — женщины-партнера, помогающей человеку достичь духовного просветления через высвобождение сексуальной энергии. Шакти — тоже своего рода наставник, проводник в мир божественного.

Совратители невинных жертв преподают им жестокие уроки. Здесь находит выражение теневая сторона наставника, ведущего героя по опасному пути всепоглощающей страсти или циничного отрицания любви. Есть много путей познания.

## ТИПЫ НАСТАВНИКОВ

Как и герои, наставники бывают решительными и сомневающимися. Иногда они учат других, сами того не ведая, а иногда преподносят урок на собственном отрицательном примере. Видя падение своего учителя, потерпевшего неудачу на жизненном пути, герой понимает, чего следует избегать. Архетип наставника, как и архетип героя, могут олицетворять темные стороны человеческой природы.

## ТЕМНЫЕ НАСТАВНИКИ

Иногда назначение фигуры наставника заключается в том, чтобы ввести аудиторию в заблуждение. В триллерах маску наставника порой надевает злодей, желающий заманить героя в ловушку. В антигероических гангстерских фильмах, таких как «Враг общества» или «Славные парни» (Goodfellas, 1990), все традиционные ценности поставлены с ног на голову, и антинаставник ведет антигероя по разрушительному преступному пути.

Одна из разновидностей наставников сближается по своим функциям с фигурой привратника (этот архетип рассматривается в следующей главе). Например, в фильме «Роман с камнем» (Romancing the stone, 1984) литературный агент писательницы Джоан Уайлдер, острая на язык дама по имени Глория, на первый взгляд производит впечатление наставницы, дающей героине профессиональные и житейские советы. Но когда Джоан Уайлдер оказывается на пороге приключения, издательница пытается остановить ее, предупреждая об опасностях, и сеет сомнения в ее душе. Вместо того чтобы подталкивать героя к действию, как подобает

наставнику, Глория становится преградой на ее пути. Такая ситуация вполне убедительна с психологической точки зрения: если мы хотим подняться на новую ступень развития, нам порой надо перерасти своих учителей.

## ПАДШИЕ НАСТАВНИКИ

Некоторые наставники сами еще не закончили свое путешествие героя. Бывает, что они испытывают кризис веры. Бывает, что сражаются с проблемами старения и приближения к смерти или свернули с тропы героя. Герой нуждается в том, чтобы наставник вместе с ним сделал рывок вперед, но едва ли тот в состоянии. В фильме «Их собственная лига» (A League of Their Own, 1992) Том Хэнкс играет известного в прошлом спортсмена, вынужденного из-за травмы заниматься тренерской работой. Аудитория сочувствует опустившемуся герою и ждет, что он встанет на путь истинный и выполнит свое предназначение. Такому наставнику необходимо пройти все стадии путешествия героя, чтобы искупить грехи прошлого.

## ПОСТОЯННЫЕ НАСТАВНИКИ

Наставники хороши тем, что дают героям все новые и новые задания, и действие активно развивается. Именно поэтому их так часто включают в число персонажей историй с продолжением. К постоянным наставникам, неизменно выполняющим свои функции в целой цепочке взаимосвязанных сюжетов, можно отнести, в частности, мистера Уэй-верли из сериала «Человек от U. N. C. L. E.» (The Man from U. N. C. L. E.), «М» («М») из фильмов о Бонде, шефа из сериала «Напряги извилины» (Get Smart), бабушку и дедушку из «Уолтонов» (The Waltons), Альфреда из «Бэтмена» (Batman), героя Джеймса Эрла Джонса из экранизаций романов Тома Клэнси «Игры патриотов» (Patriot Games, 1992) и «Охота за “Красным октябрём”» (The Hunt for Red October, 1990).

## МНОЖЕСТВО НАСТАВНИКОВ

Иногда героя учат различным навыкам несколько наставников. Одним из самых всесторонне образованных героев античности был, несомненно, Геракл: его учили искусству рукопашного боя, стрельбе из лука, верховой езде, владению мечом, различным премудростям и добродетелям, пению и игре на музыкальных инструментах. Один из наставников даже преподавал ему уроки управления колесницей. Нашим образованием, воспитанием и развитием тоже занимается множество наставников. Это родители, старшие братья и сестры, друзья, возлюбленные, учителя, начальники, коллеги, врачи и все, на кого мы смотрим как на образец для подражания.

Иногда несколько наставников нужно в произведении для того, чтобы выполнять различные функции архетипа. В фильмах о Джеймсе Бонде «М», глава разведывательной службы, дает агенту 007 поручения и выступает его советчиком, однако наставническую функцию дарителя выполняет по отношению к нему Кью, изобретатель и изготовитель оружия. Другую грань архетипа наставника воплотила мисс Маниппени, от которой Бонд временами получает важную информацию, а также эмоциональную поддержку.

## КОМИЧЕСКИЕ НАСТАВНИКИ

Особая разновидность фигуры наставника встречается в романтических комедиях и включает в себя приятелей или коллег центральных персонажей, как правило, одного с ними пола. Подруга/друг- наставник дает главной героине/герою советы в сердечных делах: например, чаще бывать на людях, чтобы заглушить боль несчастной любви, придумать несуществующего любовника, чтобы заставить мужа ревновать, изобразить интерес к увлечениям своего объекта любви, завалить возлюбленную цветами и подарками, покорить мужчину лестью, быть агрессивнее и т. д. Порой кажется, что следование этим советам может привести к разрушительным последствиям, но все заканчивается хорошо. Наставники такого типа особенно часто встречаются в романтических комедиях 1950-х вроде «Интимного разговора» (Pillow Talk, 1959) или «Вернись, любовь моя!» (Love Come Back, 1961). В этом амплу блистают характерные актеры, такие как Тельма Риттер и Тони Рэндалл, умеющие создавать образы веселых и ироничных умудренных жизнью особ.

## НАСТАВНИК КАК ШАМАН

Фигура наставника в повествовании сродни фигуре шамана-врачевателя в культуре первобытных племен. Подобно тому как наставник сопровождает героя в особенный мир, шаманы ведут людей по жизненному пути. В грезах и видениях они посещают другие миры, вынося оттуда знания, помогающие исцелять соплеменников. Иногда функция наставника — помочь герою в поиске ориентиров, которые позволят ему не сбиться с пути.

## ГИБКОСТЬ АРХЕТИПА НАСТАВНИКА

Как и другие архетипы, наставник, или даритель, — это не столько жесткий шаблон, сколько функция, которую могут выполнять несколько разных героев истории. Персонаж, первоначально проявивший себя как герой, оборотень, плут или даже злодей, может временно надеть маску наставника, чтобы научить чему-то или дать что-то герою.

Например, так иногда поступает замечательный персонаж русских народных сказок Баба-яга — теневая фигура, надевающая временами маску наставницы. С виду это устрашающее существо, поедающее людей, олицетворяющее темную сторону лесного мира — его поглощающую силу. Но, как и сама природа, она переменчива, ее можно умиловить, и тогда она осыпает путника подарками. Порой, если Иван-царевич проявляет по отношению к ней доброту, она дает ему волшебный предмет, необходимый для спасения Василисы Прекрасной.

Несмотря на то что Кэмпбелл называл наставников «мудрыми старцами/старухами», они подчас бывают отнюдь не старыми и не такими уж мудрыми. Иногда молодые и невинные могут многому научить зрелых и искушенных. А непроходимые глупцы оказываются теми, у кого мы учимся чему-то самому важному. Как и в других архетипах, в архетипе наставника важны не устойчивые внешние черты, а функции. Именно поступки героя определяют, какой архетип он представляет в данный момент.

Часто в сюжете нет очевидной фигуры наставника. Нет того седобородого старца, который появляется в повествовании, источая мудрость веков. И все-таки ни одна история не обходится без этого нужного архетипа хотя бы в какой-то критический момент.

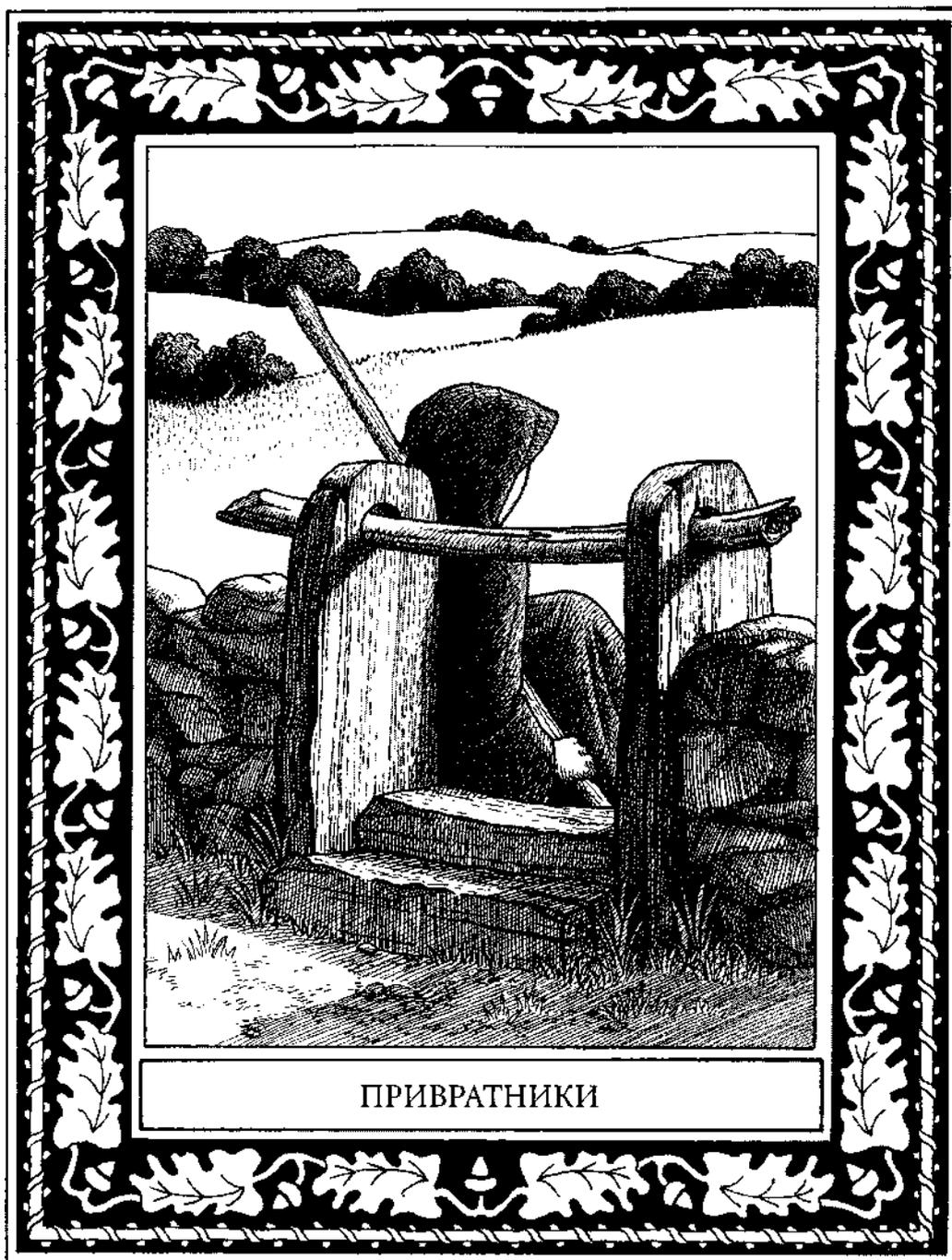
## ВНУТРЕННИЕ НАСТАВНИКИ

Герои некоторых вестернов или фильмов жанра нуар — опытные, закаленные люди, которым не нужны ни учителя, ни проводники. Этот архетип внутренне присущ им и действует как некий поведенческий код. Функцию внутреннего наставника может выполнять неписанный кодекс чести вольного стрелка или частного детектива, как в случае Сэма Спейда и Филиппа Марлоу. Моральный кодекс воплощает этот бестелесный архетип наставника, направляя действия героя. Иногда наставником становится человек, в прошлом сыгравший важную роль в жизни героя, хотя его и нет в числе персонажей истории. Герой то и дело упоминает его: «Как говорил (а) мой/моя мама/отец/крестный/инструктор по строевой подготовке...» Далее приводятся мудрые слова бывшего наставника, помогающие центральному персонажу решить важную задачу, стоящую перед ним в настоящем. Кроме того, функции наставника может выполнять книга или другой артефакт, направляющий героя в его приключениях.

## МЕСТО НАСТАВНИКА В ИСТОРИЯХ

Хотя в путешествии героя наставник возникает уже в первом действии, его место в истории произвольное. В какой-то момент герою может понадобиться помощник, который объяснит ему, что к чему, покажет карту неизведанной земли, даст нужный совет. Так что наставник может появиться как в самом начале, так и дожидаться критического момента во втором или третьем действии.

Наставник вдохновляет на подвиг, обучает героя, дает ему знания и дары, необходимые в путешествии. Каждого героя направляет какая-то сила, и сюжет неполон, если эта сила не заявляет о себе в той или иной форме. Умелое использование архетипа наставника, будь то реальный человек или внутренний кодекс чести, — ценнейший навык для сочинителя.



ПРИВРАТНИКИ

## ПРИВРАТНИКИ

.. **Видно, что боги его на пути задержали.**  
Гомер. *Одиссея. Песнь I, стих 191*

Все герои сталкиваются в своем приключении с препятствиями. У каждого порога в новый мир стоит грозный страж, призванный не пускать недостойных. Несмотря на его грозный вид, понятно, что, обладая определенными знаниями и личностными качествами, его можно обойти или даже сделать союзником. Многим героям (и писателям) приходится столкнуться с таким привратником, и понимание его природы помогает переступить охраняемый порог.

Привратники, как правило, не являются главными антагонистами центрального персонажа. Часто это подчиненные злодея, мелкие сошки, которых он подкупил для охраны своих владений. Иногда — просто нейтральные силы, часть ландшафта особенного мира. Реже они бывают тайными помощниками, подоспевшими к месту испытания искусности и решимости героя.

Нередко между злодеем и привратником существует символическая взаимосвязь. Нечто подобное наблюдается в природе: могучий зверь, например медведь, порой стерпит присутствие более мелкого животного вроде лисы у входа в свою берлогу, чтобы лисьи острые зубы и резкий запах оберегали сон хозяина, отпугивая нежелательных гостей. А если кто-то все же попытается войти, лиса разбудит медведя, подняв суматоху. Точно так же литературные и кинематографические злодеи держат возле себя сторожей, охранников, вышибал и телохранителей: им полагается защищать того, кто им платит, и предупреждать о приближении героя.

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ: ВНУТРЕННИЕ ДЕМОНЫ

Часто функцию привратника исполняют препятствия, с которыми мы все сталкиваемся в повседневной жизни: плохая погода, невезение, запреты, предубеждения или враждебные люди вроде официантки из фильма «Пять легких пьес» (*Five easy peaces*, 1970), отказавшей герою Джека Николсона в элементарной просьбе. На более глубоком, психологическом уровне наши внутренние привратники — это неврозы, душевные раны, пороки, болезненные привязанности и самоограничения, которые сдерживают нас в росте и развитии. Кажется, что всякий раз, когда мы собираемся изменить свою жизнь, наши скрытые демоны громко напоминают о себе — не обязательно для того, чтобы остановить нас. Иногда они просто проверяют, действительно ли мы готовы сделать решительный шаг.

### ДРАМАТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ: ИСПЫТАНИЕ

Испытание героя — первичная драматическая функция привратника. Чтобы перешагнуть порог, нужно ответить на вопрос или выполнить какое-либо задание. Каждый привратник испытывает силу и мудрость героя, подобно Сфинксу, чью загадку пришлось разгадать Эдипу, чтобы продолжить свой путь.

Как справиться с такими внешними препятствиями? Есть масса вариантов. Можно развернуться и убежать, можно открыто атаковать привратника, попытаться задобрить либо подкупить его, проникнуть в охраняемые им пределы обманом или же превратить своего предполагаемого врага в союзника (этот архетип, имеющий множество разновидностей, будет рассмотрен ниже).

Одна из наиболее действенных тактик заключается в том, чтобы «влезть в шкуру» противника,

как охотник проникает в сознание преследуемого животного. Индейцы равнин надевали буйволиные кожи, чтобы приблизиться к стаду бизонов на расстояние полета стрелы. Так и герой может усыпить бдительность привратника, прочитав его мысли или приняв его обличье. Яркий пример подобной ситуации мы находим в «Волшебнике страны Оз»: Железный Дровосек, Трусливый Лев и Страшила пришли к замку злой колдуньи. На первый взгляд, пробраться внутрь совершенно невозможно. Дорога спрятана за мощными стенами, которые охраняет полк грозных непрерывно марширующих солдат. Казалось бы, троим друзьям бессмысленно тягаться с такой силой. Однако наши герои преодолевают трех стражников, устроивших им засаду, забирают оружие и мундиры побежденных и, переодевшись солдатами, пристраиваются в конец колонны, направляющейся в замок. Им удается обернуть неприятельское нападение себе на пользу, в буквальном смысле «забравшись в шкуру» противника. Вместо того чтобы тщетно бороться с могучим вражеским войском, они временно пополнили его ряды.

Для героя очень важно быстро замечать и узнавать привратника. В обычной жизни, если мы хотим измениться к лучшему, нам нередко приходится сталкиваться с сопротивлением окружающих. Оказывается, никто не заинтересован в том, чтобы мы менялись: близкие привыкли ко всем нашим неврозам и недостаткам и даже научились извлекать из них пользу для себя. Мысль о нарушении устоявшегося порядка вещей всех только пугает. В этом случае наша семья выполняет функцию привратника, проверяющего, насколько твердо принятое нами решение.

## СИМВОЛ НОВОЙ СИЛЫ

Наиболее мудрые из героев видят в привратниках не грозных противников, а потенциальных союзников и первых ласточек, сулящих силу и успех. Нападая на героя, стражники порой могут оказать ему огромную услугу.

Вдобавок герои знают, что борьба делает человека выносливее. Это как в бодибилдинге: сила действия равна силе противодействия. Приобретенный опыт учит нас не лезть напролом, поскольку даже там, где враг, казалось бы, не оставляет нам шансов на победу, можно попытаться извлечь выгоду из его агрессии. Многие боевые искусства основаны на обращении силы соперника против него самого. В идеале привратника нужно не сломить, а сделать частью себя, мысленно став на его место и переняв свойственные ему повадки. Лучшие из героев начинают сочувствовать стражникам и в итоге просто перерастают их, вместо того чтобы уничтожить.

Тот, кто хочет переступить заветный порог, должен понимать сигналы, которые подает привратник. В своей книге «Сила мифа» (The Power of Myth) Джозеф Кэмпбелл иллюстрирует эту идею примером из японской культуры: в Стране восходящего солнца у дверей храмов зачастую стоят статуи свирепых демонов. Едва бросив взгляд на одного из них, вы замечаете поднятую руку, как будто бы перед вами полицейский, приказывающий вам остановиться. Но, посмотрев внимательнее, вы понимаете, что эта рука приглашает вас войти. Мысль такова: тот, кто страшится внешних преград, недостойн попасть в заповедный мир; допускаются лишь умеющие глядеть вглубь — те, кого не отпугивает первое поверхностное впечатление.

В кино и литературе привратники представлены в самых разных формах. Они могут быть пограничниками, караульными, дозорными, бандитами, редакторами, швейцарами, вышибалами, членами приемных комиссий — кем угодно, кто способен встать на пути у героя и устроить ему испытание. Функции привратников исполняют не только люди, но и идеи,

архитектурные особенности зданий, животные и явления природы, из-за которых герой делает остановку и проверяет свои силы. Научиться преодолевать эти препятствия — одна из основных задач путешествия героя.



ВЕСТНИК

## ВЕСТНИК

### Построй его, и они придут.

Из фильма «Поле его мечты» (сценарий Ф. О. Робинсона по роману Уильяма Кинселлы)

В первом действии, как правило, появляется сила, бросающая вызов герою. Эту функцию выполняет архетип вестника, или глашатая. Подобно средневековым герольдам, вестник провозглашает, что грядут большие перемены.

Герольды дворянского сословия вели родословные знатнейших подданных монарха, ведали присвоением гербов и отслеживали иерархические взаимоотношения людей, определяя место каждого в походе, турнире или на празднестве (таком как королевская свадьба). Это были своего рода чиновники протокольной службы. Если начиналась война, герольда вызывали для оглашения причин конфликта. В шекспировской пьесе «Генрих V» подобную функцию выполняют послы, они привозят молодому английскому королю оскорбительный дар французского дофина (престолонаследника) — теннисные мячи, намекая Генриху на то, что он ни на что не годен, кроме легкомысленной игры. Появление этих вестников становится искрой, из которой разгорается пламя войны. Позднее, во время решающего сражения при Азенкуре, персонаж по фамилии Монжуа, герольд дофина, служит посредником в общении своего господина с королем Генрихом.

Обычно в начальной фазе истории герой так или иначе мирится со своей жизнью. При всех ее несовершенствах у него есть сложившиеся механизмы преодоления трудностей. Вдруг на сцене появляется сила, ломающая привычный уклад: новый человек, новое условие или новая информация выбивает героя из колеи, и отныне его существование уже не будет прежним. Необходимо принять решение, сделать какой-либо шаг, разрешить конфликт. Герой внимает зову к странствиям, который обыкновенно звучит из уст персонажа, принадлежащего к архетипу вестника.

Роль глашатая в мифологии настолько важна, что у древних греков на этот случай существовало отдельное божество — Гермес (у римлян — Меркурий). Гермес везде появлялся как посланник богов, выполняя какое-нибудь поручение Зевса. В начале гомеровской «Одиссеи» Гермес по настоянию Афины приносит нимфе Калипсо известие от Зевса с повелением отпустить отца Телемаха. Именно с появления Зевса как посланника богов начинается действие.

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ: ПРИЗЫВ К ПЕРЕМЕНАМ

Важная психологическая функция вестника состоит в том, чтобы провозгласить необходимость перемен. Где-то в глубине души мы знаем, когда мы готовы меняться, и в этот момент появляется гонец. Иногда это образ из сновидения, иногда реальный персонаж или новая идея, на которую мы наталкиваемся. В фильме «Поле его мечты» (Field of Dreams, 1989) таинственный голос говорит герою: «Построй его<sup>8</sup>, и они придут». Сигнал может поступить из книги, которую мы читаем, из фильма, который смотрим. Что-то внутри нас бьется, как колокол, а от него идут вибрации по нашей жизни, пока не становится ясно, что перемены неизбежны.

### ДРАМАТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ: МОТИВАЦИЯ

Вестники бросают героям вызов, тем самым стимулируя развитие сюжета. Они будоражат героя

---

<sup>8</sup> Речь идет о бейсбольном поле, на котором начнут появляться призраки знаменитых игроков.  
— Прим. пер.

(и аудиторию), провоцируя перемены, и тогда начинаются приключения.

Пример вестника-мотиватора можно наблюдать в фильме Альфреда Хичкока «Дурная слава» (Notorious, 1946). Кэри Грант играет секретного агента, которому поручено завербовать героиню Ингрид Бергман, легкомысленную дочь немецкого шпиона, для участия в раскрытии нацистского заговора. Предложение сотрудничать со спецслужбами — одновременно и риск для девушки, и возможность смыть с себя семейный позор, сделав благородное дело. (Оно впоследствии окажется не таким уж и благородным, но это уже другой разговор.)

Как и большинство героев, Алисия боится перемен, не хочет идти им навстречу. Однако Девлин, подобно средневековому герольду, напоминает ей о прошлом ее семьи, подталкивая тем самым к действию. Он включает аудиозапись разговора девушки с ее отцом, где та высказывается против шпионажа в пользу нацистской Германии и заявляет о своей преданности Соединенным Штатам. Предъявленное Алисии свидетельство ее же собственного патриотизма оказывается весомым аргументом. Героиня принимает вызов.

Вестником может быть человек или какая-то сила. О надвигающейся катастрофе могут предупреждать первые подземные толчки, как в «Землетрясении» (Earthquake, 1974), или разразившаяся буря, как в фильме «Ураган» (Hurricane, 1937). Множество сюжетов начинается с обвала на бирже или объявления войны.

Часто функцию вестника исполняет какое-то средство информации, которая меняет статус-кво, — например, телеграмма или телефонный звонок. В вестерне «Ровно в полдень» (High Noon, 1952) это почтальон, который приносит герою Гэри Купера известие о том, что его враги вышли из тюрьмы и жаждут ему отомстить. В «Романе с камнем» эту функцию делят между собой полученная по почте карта места, где зарыто сокровище, и телефонный звонок сестры, которую взяли в заложники колумбийские бандиты.

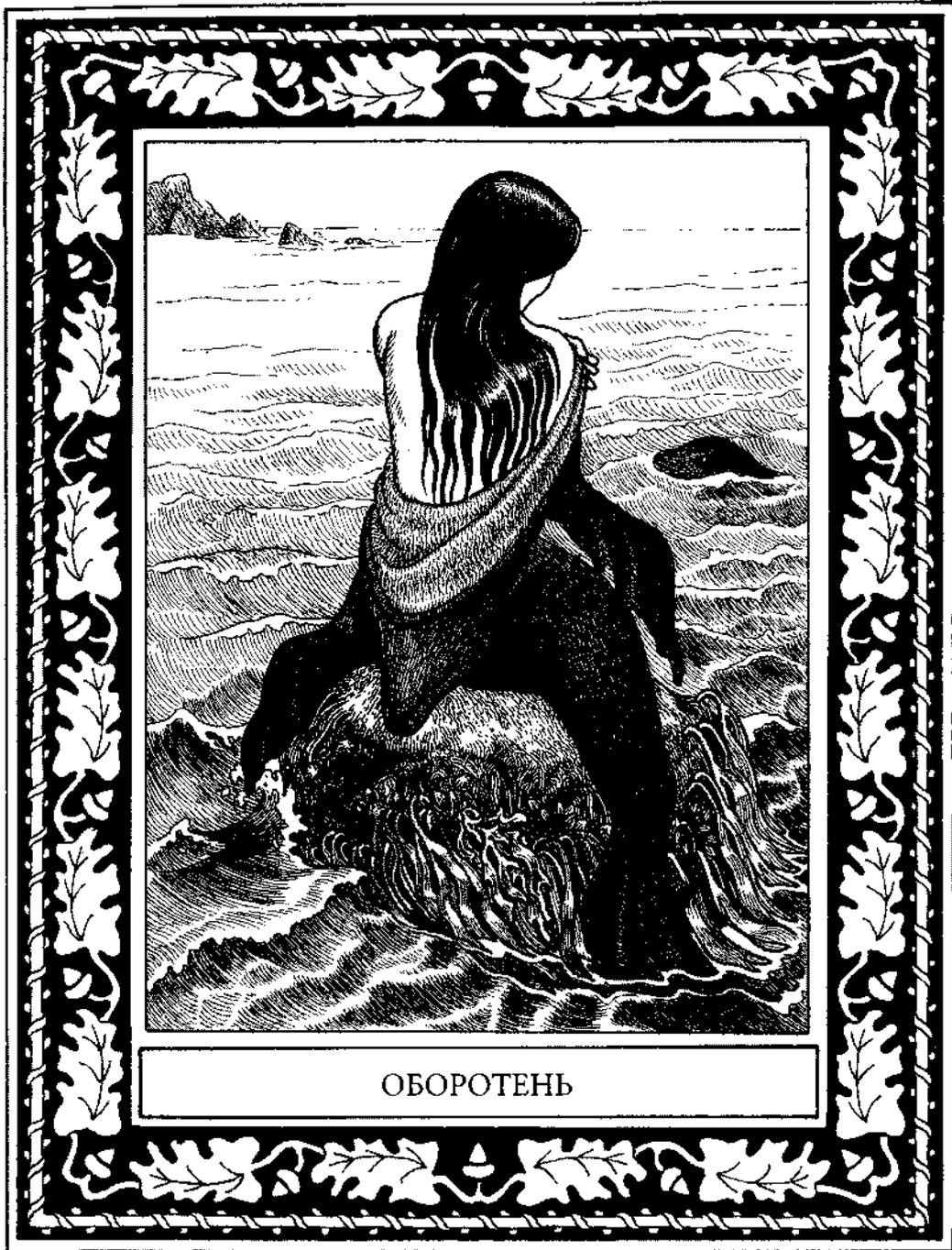
## ТИПЫ ВЕСТНИКОВ

Образ глашатая может иметь положительную, отрицательную или нейтральную окраску. Иногда эту роль выполняет злодей

или приближенный злодея, открыто вызывающий героя на битву либо пытающийся втянуть его во что-то обманом. В фильме «Арабеска» (Arabesque, 1966) глашатаем выступает личный секретарь злодея, решившего втянуть главного героя, университетского преподавателя со скромными средствами, в опасную игру. Иногда злодей или его посланец обращается не к центральному персонажу, а к аудитории. Так, в «Звездных войнах», прежде чем появляется Люк, мы видим, как Дарт Вейдер похищает принцессу Лею, и понимаем, что произошедшее нарушает порядок вещей.

Вестник бывает и посланником божественной силы, повелевающей герою отправиться в путешествие. Иногда эту роль временно берет на себя персонаж, принадлежащий к другому архетипу: часто о необходимости предпринять решительные шаги герой узнает от своего наставника. Кроме того, вестниками нередко оказываются возлюбленные или союзники главного действующего лица или же персонажи, нейтральные по отношению к нему, — например, плуты и привратники.

Архетип вестника может вступить в игру в любой момент, но чаще всего он появляется в первом действии, помогая подготовить героя к приключению. Будь то внутреннее побуждение, внешнее событие или персонаж, который приносит новость, — что-то подобное должно произойти практически в любой истории.



ОБОРОТЕНЬ

## ОБОРОТЕНЬ

**Ждите неожиданного!**

Слоган фильма «Шарада» (Charade)

Архетип оборотня часто ускользает от понимания — вероятно, потому, что он по природе своей слишком подвижен и неустойчив. Стоит начать присматриваться к такому, как образ меняется. И все же этот архетип играет важную роль, и разобраться в его сущности полезно и для жизни, и для сочинительства.

Бывает, что герой встречается с персонажем, как правило, противоположного пола, и видит, что главное его качество — переменчивость. Нередко свойства оборотня проявляют возлюбленные героев и героинь. Всем нам порой кажется, будто наши отношения с партнером двойственны, непрочны, нестабильны. Герой фильма «Роковое влечение» (The Fatal Attraction, 1987) знакомится с женщиной-оборотнем, которая вскоре превращается из пылкой любовницы в неистовую кровожадную гарпию.

Оборотни меняются внешне и внутренне, так что и центральному персонажу, и аудитории сложно уследить за всеми этими превращениями. Переменчивость возлюбленной может ввести героя в заблуждение или заставить его теряться в догадках, ее искренность и преданность часто вызывает сомнения. В комедиях и приключенческих фильмах функцию оборотня иногда выполняет действующее лицо того же пола, что и главный персонаж, — его союзник или друг. Традиционные сказочные оборотни — это волшебники, ведьмы и людоеды.

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Важная психологическая функция архетипа оборотня — отражение энергии анимуса и анимы, если использовать терминологию Карла Густава Юнга. Анимус — это элементы мужской природы в женском бессознательном, клубок позитивных и негативных маскулинных образов во снах и фантазиях. Анима — соответственно, женское начало в бессознательном мужчины. По Юнгу, каждый человек обладает полным набором как мужских, так и женских качеств, необходимых для выживания и внутреннего равновесия.

На протяжении веков общество безжалостно подавляло проявления женского в мужчинах и мужского в женщинах. Мальчиков с колыбели приучали быть сильными и сдержанными, а девочек — тихими, мягкими и скромными. Такие требования могут приводить к эмоциональному дисбалансу и даже психическим расстройствам. Сегодняшние мужчины стараются не подавлять в себе такие женские качества, как способность к интуитивному познанию мира, умение чувствовать и выражать свои чувства, а некоторые женщины даже сознательно посвящают жизнь развитию таких качеств, как твердость и уверенность в себе, что прежде совсем не поощрялось обществом.

Подавляемые анимус и анима живут в сновидениях и воображении. Когда мы спим, наше скрытое мужское или женское начало может являться нам под видом знакомых людей противоположного пола (учителей, родственников, одноклассников), богов или монстров. В этих образах выражает себя не осознаваемая нами, но оттого не менее мощная сила, живущая внутри нас. Встреча с анимой или анимусом во сне или в грезах наяву — важный момент психологического развития человека.

### ПРОЕКЦИЯ

С анимусом и анимой мы сталкиваемся и в реальном мире. По своей природе мы стремимся встретить такого человека, который отвечает нашим внутренним представлениям о противоположном поле. Иногда нам мнится, будто встретили свой идеал, и мы проецируем на ничего не подозревающего человека свое желание соединиться с анимусом или анимой. Порой мы завязываем отношения вслепую, поскольку видим не сам предмет, а идеальную картинку, которую себе нарисовали. Иногда мы пытаемся заставить партнера соответствовать выдуманному нами образу. Этот феномен блестяще отражен в фильме Хичкока «Головокружение» (Vertigo, 1958): герой Джеймса Стюарта заставляет героиню Ким Новак носить прическу и одежду, делающие ее похожей на его идеал — некую Карлоту, которая по иронии судьбы окажется вымышленной.

И для мужчин, и для женщин совершенно естественно видеть в других нечто изменчивое и загадочное. Многие из нас не понимают даже собственной психологии и собственной сексуальности, не говоря уже о представителях противоположного пола. В результате главный вывод из романтических отношений сводится к изменчивости, непостоянству и непредсказуемости партнера.

Дамы сетуют на мужскую рассеянность, нерешительность, неспособность быть всецело преданным семье, а мужчины жалуются на непостоянство, легкомыслие и чрезмерную эмоциональность своих подруг. Иногда прилив раздражения превращает тишайшего представителя сильного пола в дикого зверя. Многие женщины заметно меняются на протяжении месячного цикла в зависимости от фаз луны. Беременность также сказывается не только на внешнем виде, но и на внутреннем состоянии будущей матери. В тот или иной момент своей жизни едва ли не каждый из нас воспринимался другими как «двуличный оборотень».

Анимус и анима могут быть положительными или отрицательными фигурами, способными как помогать, так и мешать персонажу. В некоторых историях задача героя заключается в том, чтобы понять, с какой стороной, позитивной или негативной, он имеет дело.

Кроме всего прочего, архетип оборотня служит катализатором трансформаций, символом психологически обусловленной потребности в переменах. Встреча с ним может заставить героя изменить отношение к противоположному полу или примириться с подавляемой реакцией на этот архетип.

Проекции наших тайных противостоящих частей, представления о сексуальности и отношениях полов формируют архетип оборотня.

## ДРАМАТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Задача оборотня—зронить сомнение в душу героя, тем самым делая сюжет более напряженным. Если герой спрашивает: «Не изменяет ли он мне?/Не замышляет ли она предательство?/Действительно ли он меня любит?/Кто он мне: союзник или враг?» — значит, не обошлось дело без оборотня.

Оборотни постоянно встречаются в триллерах и фильмах жанра нуар. В картинах «Глубокий сон», «Мальтийский сокол» (The Maltese Falcon, 1941) и «Китайский квартал» (Chinatown, 1974) героини-сыщики противостоят женщинам-оборотням, постоянно сомневаясь в их преданности и пытаясь угадать истинные мотивы их поступков. В фильмах Хичкока «Подозрение» (Suspicion, 1941) и «Тень сомнения» (Shadow of a Doubt, 1943) противоположная ситуация: женщина пытается понять, достоин ли мужчина-оборотень ее доверия.

Типичный оборотень — **femme fatale** — женщина-искусительница и разрушительница. История

эта стара как мир и встречается уже в Библии: Ева в эдемском саду, коварная Иезавель, Далила, отрезавшая волосы Самсона, чтобы лишить его силы. В кино роковые женщины-убийцы вкрадываются в доверие к детективам и полицейским, как героиня Шэрон Стоун в «Основном инстинкте» (*Basic Instinct*, 1992) или героиня Кэтлин Тернер в фильме «Жар тела» (*Body Heat*, 1981). Вариации на тему *femme fatale* в «Черной вдове» (*Black Widow*, 1987) и «Одинокой белой женщине» (*Single White Female*, 1992) интересны тем, что роковой красавице противопоставит представительница ее же пола.

Архетип оборотня, как и другие архетипы, включает в себя и женские, и мужские образы. *Hommes fatales*, роковые мужчины, встречаются в фольклоре, литературе и кино не реже женщин. Так, величайшим оборотнем греческой мифологии был Зевс, который перевоплощался, чтобы порезвиться с земными девушками (им, как правило, приходилось за это страдать). В фильме «В поисках мистера Гудбара» (*Looking for Mr. Goodbar*) героиня ищет идеального возлюбленного, но находит оборотня и погибает. В «Чужестранце» (*The Stranger*, 1946) добропорядочная женщина (Лоретта Янг) выходит замуж за человека, который оказывается нацистским преступником.

Аспект фатальности не обязательно присущ этому архетипу. Оборотень может только погугать героя, а не пытаться его убивать. Элементы превращения — обязательный атрибут и в любовной истории. Любовь ослепляет нас, делая неспособными разглядеть другого человека под многочисленными масками, которые он/она носит. Персонаж Майкла Дугласа в «Романе с камнем» — нечто вроде оборотня в глазах героини Кэтлин Тернер, вплоть до самого финала сомневающейся в его искренности и преданности.

Нередко внутренние изменения выдают какие-то внешние модификации. Во многих фильмах, если женщина делает себе новую прическу или обновляет гардероб, это свидетельствует о перевороте в ее мировосприятии и вызывает подозрения со стороны ревнивого мужчины. Угадать признаки этого архетипа можно, увидев, что герой вдруг стал иначе себя вести или разговаривать, приобретая различные акценты или выдавая себя ложью. В триллере «Арабеска» (*Arabesque*, 1966) героиня Софи Лорен рассказывает герою Грегори Пека множество историй о своем прошлом, и все они оказываются выдумками. Многим героям приходится иметь дело с оборотнями, принимающими разные обличья или сбивающими с толку небылицами.

Знаменитый оборотень из «Одиссеи» — морское божество Протей — плененный Менелаем, одним из героев Троянской войны, чтобы выпытать у него жизненно важную правду. Пытаясь освободиться, Протей превращается то во льва, то в змею, то в кабана, то в бегущий ручей, то в дерево. Но Менелай не отпускает Протея и добивается, чтобы тот принял истинное обличье и ответил на вопросы. Мораль такова: если герой будет терпелив и не позволит себя запугать, справедливость восторжествует. Именно благодаря этой истории в английском языке слово *protean* означает «изменчивый», «многогранный», «многообразный».

## МАСКА ОБОРОТНЯ

Как и другие архетипы, архетип оборотня—маска, которую может носить любой персонаж. В романтической ситуации ее надевают и герои. Персонаж Ричарда Гира в фильме «Офицер и джентльмен» (*An Officer and a Gentleman*), желая произвести впечатление на девушку, рисуется перед ней и лжет. Тем самым он на время берет на себя роль оборотня.

Иногда герою приходится выдавать себя за другого, чтобы обойти ловушку или перехитрить привратника. В комедии «Действуй, сестра!» (*Sister Act*, 1992) джазовая певица из Лас-Вегаса, которую играет Вупи Голдберг, переодевается католической монахиней, чтобы скрыться от

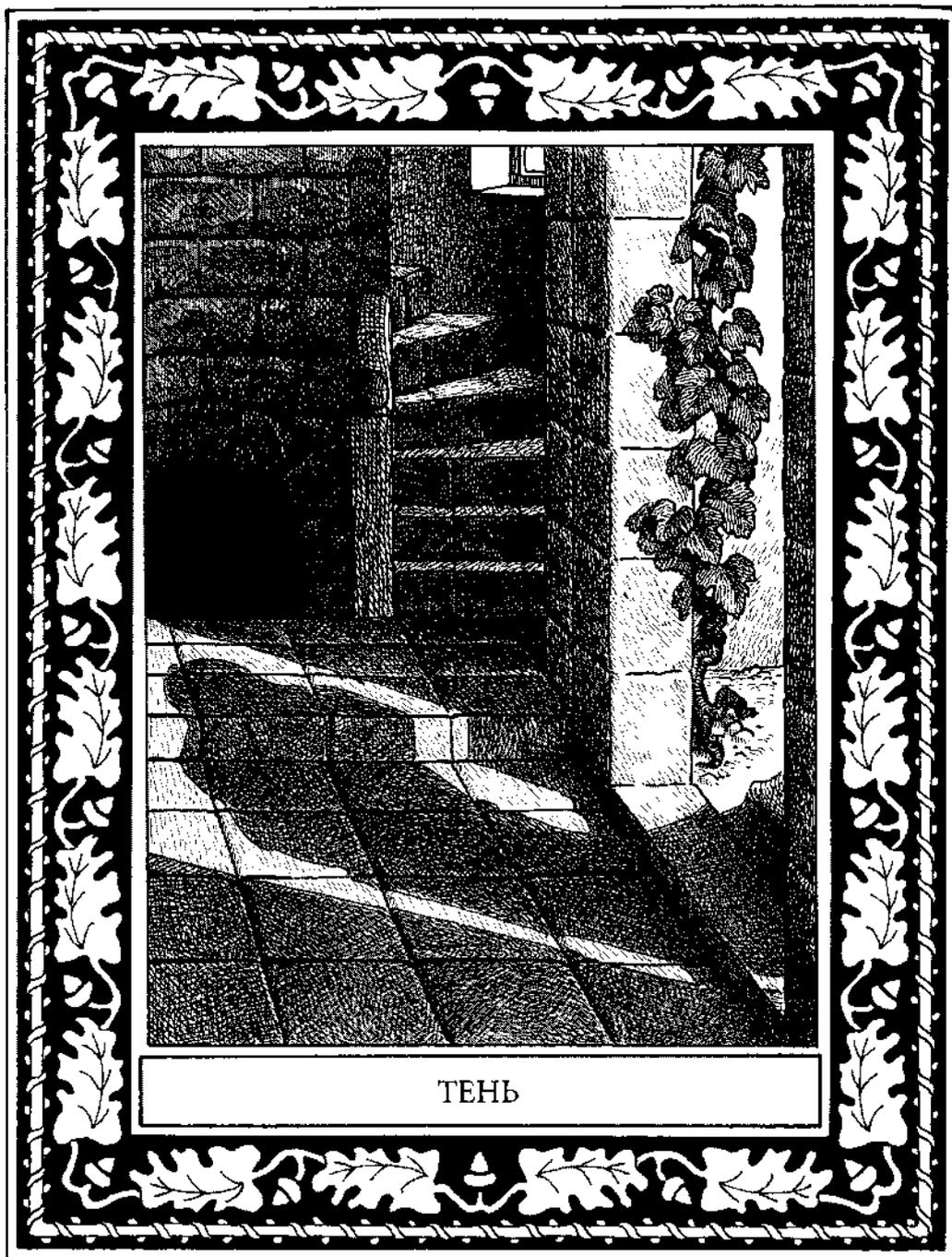
гангстеров, вознамерившихся уничтожить ее как свидетельницу убийства.

Злодеи и их союзники часто пользуются маской оборотня для обольщения или обмана героя. Коварная королева из «Белоснежки» (Snow White, 1937) превращается в старуху и угощает свою падчерицу отравленным яблочком.

Представители других архетипов, например наставники и плуты, также способны время от времени преобразаться до неузнаваемости. Мерлин, наставник короля Артура, часто перевоплощается, чтобы помочь своему другу. Богиня Афина неоднократно выручает Одиссея и его сына, принимая облик разных людей.

Оборотни встречаются и в так называемых фильмах о дружбе между двумя персонажами одного пола, друзьями или подругами, которые выступают в качестве главных героев (buddy movies). Один из них, как правило, обладает более ярко выраженными качествами героя, и зрителю легче идентифицировать себя с ним. Второй же персонаж часто ведет себя как оборотень, поэтому его преданность и истинная сущность вызывают сомнения. В комедии «Свойки» (The In-Laws, 1979) «правильный» герой Алана Аркина едва не сходит с ума от бесконечных превращений, происходящих с его другом, агентом ЦРУ (Питер Фальк).

Оборотень — один из наиболее гибких архетипов, функции которого чрезвычайно многообразны. В современных сюжетах оборотничество чаще всего заявляет о себе в отношениях мужчины и женщины, однако активно используется и в других ситуациях для изображения персонажей, меняющих внешность и личностные качества в зависимости от замысла автора.



ТЕНЬ

## ТЕНЬ

### **Настоящего монстра не обуздаешь!**

Слоган к фильму «Призрак Франкенштейна»  
(Эрл Кентон, 1942)

Архетип, известный как тень, воплощает энергию темных сил, невыраженные, нереализованные или подавляемые аспекты чего-то. Обычно это прибежище монстров, обитающих в нашем внутреннем мире, все то, за что мы себя не любим, все, в чем не хотим признаваться даже себе самим. Те черты, от которых мы пытались избавиться, продолжают жить в нашем бессознательном мире. Здесь могут прятаться не только отрицательные, но и положительные качества, которые мы по той или иной причине скрываем или подавляем.

В историях негативная сторона тени проецируется на персонажей, которых называют злодеями, антагонистами или врагами. Злодеи и враги обычно готовы на все вплоть до убийства. Антагонисты же не обязательно враждебны, они могут быть даже союзниками в достижении общей цели, но при этом не соглашаться с тактикой героя. Антагонисты и герои подобны лошадям, запряженным в одну повозку и тянущим ее в разные стороны, в то время как злодеи и герои — это поезда, мчащиеся навстречу друг другу.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Тень нередко олицетворяет силу подавленных эмоций. Чувство вины и глубокие травмы могут всплывать, если они загнаны в глубины бессознательного, а эмоции, которые мы скрываем и отрицаем, порой превращаются в монстров, способных нас уничтожить. Если архетип привратника с психологической точки зрения символизирует наши неврозы, то тень отражает психозы, не просто мешающие, но всерьез угрожающие нам. Иногда наша теневая сторона — всего лишь старые привычки и страхи, с которыми мы ведем борьбу. Однако и они могут стать мощной силой, живущей своей жизнью и имеющей собственные интересы и приоритеты. Порой эта сила становится разрушительной, если не выявить, не признать ее и не попытаться ей противостоять.

В сновидениях тени предстают перед нами в облике монстров, демонов, дьяволов, враждебных пришельцев и других зловещих существ. Обратите внимание, что многие теневые фигуры, такие как вампиры и вервольфы, одновременно являются оборотнями.

## ДРАМАТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Функция тени в драме заключается в том, чтобы бросить вызов герою и быть ему достойным противником. Тень создает конфликт и тем самым позволяет показать лучшее в герое, оказавшемся в смертельной опасности. Говорят, что, чем страшнее злодей, тем увлекательнее история, поскольку сильный враг заставляет героя полнее себя проявить.

Провоцирующая энергия тени может реализоваться в одном персонаже или же быть маской, попеременно надеваемой разными действующими лицами. Иногда сам центральный персонаж показывается с теневой стороны, если его одолевают сомнения или чувство вины, если он пытается покончить с собой или склонен к саморазрушению, если он испытывает головокружение от успеха, злоупотребляет властью или просто становится эгоистом, не способным на самопожертвование.

## МАСКА ТЕНИ

В сочетании с другими архетипами тень приобретает дополнительную мощь воздействия на зрителя. Как и любую другую архетипическую маску, маску тени может надевать любой персонаж, например, наставник главного героя. Так, в фильме «Офицер и джентльмен» сержант, роль которого играет Луис Госсетт-мл., одновременно выполняет две функции. Он наставник и второй отец героя Ричарда Гира, который учит и натаскивает его в освоении суровой профессии военно-морского пилота. И в то же время, если его роль в сценарии рассматривать с точки зрения борьбы не на жизнь, а на смерть, он пытается уничтожить его, мешая справиться с программой. Он подвергает курсанта суровым испытаниям, выясняя, чего тот стоит, и едва не убивает его, заставляя проявить свои лучшие качества.

Другое эффективное сочетание архетипов — совмещение тени с оборотнем, упомянутое выше. В некоторых историях персонаж, выступающий в качестве объекта любви героя, претерпевает столь кардинальные изменения, что становится его враждебной тенью. Неслучайно роковым красавицам издавна приписывают связь с темными силами. В комбинациях тени с оборотнем может отражаться борьба между мужским и женским началом или одержимость противоположным полом, приводящая к помрачению рассудка. Классическую вариацию на эту тему дает Орсон Уэллс в «Леди из Шанхая» (*The Lady from Shanghai*, 1947), где героиня Риты Хейворт ослепляет главного героя, а затем, разительно переменившись, пытается погубить его.

Тень, как и другие архетипы, может успешно примерять чужие маски. Так, Ганнибал Лектер (Энтони Хопкинс) из «Молчания ягнят» (*The Silence of the Lambs*, 1991), будучи воплощением темной стороны человеческой природы, играет роль наставника по отношению к агенту ФБР, героине Джоди Фостер, предоставляя ей информацию, помогающую поймать другого маньяка.

Зачастую тени заманивают свою жертву в ловушку, воспользовавшись маской оборотня-соблазнителя. Кроме того, они могут брать на себя функции плутов или вестников, а порой даже демонстрировать героические качества. Наконец, злодеи, которые отважно борются за свое дело или переживают внутренний перелом, могут преобразиться и стать героями, как это происходит в сказке «Красавица и чудовище».

## ГУМАНИЗАЦИЯ ТЕНИ

Тень не обязана быть беспримесным воплощением злодейства. На самом деле персонаж более убедителен, если он достаточно человечен или имеет какое-то качество, вызывающее восхищение. Диснеевские мультяшки запоминаются именно своими злодеями, такими как Капитан Крюк из «Питера Пэна» (*Peter Pan*, 1953), демон из «Фантазии» (*Fantasia*, 1940), блистательная, но коварная королева из «Белоснежки», ослепительная фея Малефисента из «Спящей красавицы» (*Sleeping Beauty*, 1959) и Стервелла Де Билль из «101 далматинца» (*One Hundred and One Dalmatians*, 1961). И они тем более злоеци, что авторы наделили их смелостью, силой и красотой.

Гуманизировать тень можно, показав ее уязвимость. Это мастерски делает Грэм Грин, показывая отрицательных героев в своих романах живыми людьми, не чуждыми слабостей. Бывает, что его герой уже готов убить своего врага, но вдруг видит, как тот мучается насморком или читает письмо от маленькой дочки. И злодей предстает человеком, способным чувствовать, его нельзя прихлопнуть, словно муху. Бездумно убить такого персонажа уже невозможно, и герой оказывается перед сложным нравственным выбором.

При работе над сценарием необходимо иметь в виду, что тень, как правило, не причисляет себя к злодеям и врагам. В собственных глазах отрицательный персонаж — герой мифа, а тот, кого

считает героем аудитория, для него воплощение зла. Самый опасный тип злодея — тот, кто убежден в своей правоте, фанатично предан своим идеалам и не желает ни перед чем останавливаться. Никто так не страшен, как человек, полагающий, будто цель оправдывает средства. Гитлера на самые страшные злодейства толкала вера в собственную непогрешимость.

Тенью может быть как внешняя по отношению к герою сила или персонаж, так и загнанная в глубины бессознательного часть его собственного «Я». «Доктор Джекил и мистер Хайд» (Dr. Jekyll and Mr. Hyde) — яркая иллюстрация мощи темной стороны личности хорошего человека.

Если «внешнюю» тень герой должен прогнать или уничтожить, то внутренних демонов можно победить, как вампиров, выведя их из мрака бессознательного на свет разума. Иногда при этом происходят чудесные превращения, и то, что казалось злом, оборачивается добром. Один из самых сильных теневых образов в истории кино, Дарт Вейдер из «Звездных войн», оказывается отцом главного героя. Мы прощаем злодею все дурные поступки, и он на наших глазах становится добрым призраком, опекающим своего сына. Подобная метаморфоза происходит и с Терминатором из знаменитого фильма Джеймса Кэмерона: во второй картине дилогии робот-убийца становится защитником и наставником героев.

Как и другие архетипы, тень может воплощать не только отрицательные, но и положительные стороны человеческой натуры. Тенью в душе человека могут быть любые подавленные, пренебрегаемые или игнорируемые эмоции. Здесь часто прячутся нормальные, здоровые чувства, которые мы считаем необходимым скрывать. Но даже естественный гнев или тоска, будучи запертыми в потемках, грозят перерасти в разрушительную силу, способную вырваться и заявить о себе в самый неожиданный момент. Тень может представлять и какие-то нереализованные и неосознанные потенциалы: в любви, в творчестве, в психических способностях. Дороги, которые мы не выбрали, возможности, от которых в свое время отказались, иногда дожидаются своего часа в тени, а затем выходят на свет, требуя, чтобы их признали.

Психологическое понятие архетипа тени — полезная метафора для понимания образов злодеев и антагонистов в историях, которые мы сочиняем, а также изображения нереализованных, игнорируемых или скрытых аспектов личности героя.



СОЮЗНИК

## СОЮЗНИК

**От теплых недр колыбели И до последних рубежей Нам не найти достойней цели,  
Чем смех и преданность друзей.**

Хилэр Беллок

Герою в его путешествии может понадобиться союзник, исполняющий самые разные функции: и компаньона, и спарринг-партнера, и совести, и разрядки смехом. Всегда пригодится кто-то, кого можно за чем-то послать, отправить на разведку или попросить доставить письмо. В сценарии никогда не помешает персонаж, в разговорах с которым раскрываются чувства и поднимаются вопросы, отражающие важную тему фильма. Союзники не только выполняют прозаические поручения, но и помогают показать дополнительные грани личности героя, более всесторонне и полно раскрыть его образ.

Уже в литературе древнего мира рядом с героями присутствовали фигуры, которые сражались с ними на одной стороне, предупреждали об опасности, давали советы, а иногда и бросали им вызов. В одном из старейших эпосов, дошедших до наших дней, вавилонский царь Гильгамеш встречает могучего лесного человека Энкиду, который сначала не доверяет ему и относится враждебно, но вскоре они проникаются уважением друг к другу и становятся неразлучными союзниками. Союзником Геракла был возничий Иолай, победитель Олимпийских игр. Именно он прижигал шеи Гидры, чтобы отрубленные Гераклом головы не отрастали снова.

### МНОЖЕСТВО СОЮЗНИКОВ

За время эпического путешествия герой обрастает множеством союзников, каждый из которых обладает каким-либо полезным навыком. У Одиссея и Ясона были верные товарищи по плаванию, у короля Артура — молочный брат сэра Кей и другие рыцари Круглого стола, у Карла Великого — доблестные паладины, собранные им из всех земель его империи. Дороти начинает свое приключение в компании одного (четвероного) союзника Тото, но вскоре приобретает довольно внушительную свиту.

### ВЕЛИКИЕ СОЮЗНИКИ ВЕЛИКИХ ЛИТЕРАТУРНЫХ ГЕРОЕВ

Взаимоотношения героя и его спутника стали цементирующей основой для многих бессмертных сюжетов мировой литературы. Дон Кихот не был бы Дон Кихотом, если бы не ленивый оруженосец Сан-чо Панса — прямая противоположность хитроумного идалго по социальному положению и восприятию мира. Шекспир часто вводит в свои пьесы фигуры, подобные шуту короля Лира или Фальстафу, веселому приятелю принца Генриха, чтобы с помощью комического двойника полнее раскрыть характер героя, заставить его заглянуть вглубь собственной души. Другой пример — доктор Уотсон, чьими восхищенными глазами мы наблюдаем за игрой феноменального интеллекта Шерлока Холмса.

### ЗНАКОМСТВО С ОСОБЕННЫМ МИРОМ

Назначение союзников в сюжете состоит в том, чтобы познакомить нас с миром произведения. Именно это делает д-р Уотсон, выполняя функцию рассказчика и от своего лица задавая великому детективу вопросы, которые хотели бы задать мы сами. Когда герой немногословен или в случае, если пространные объяснения происходящего выглядели бы неестественно с его стороны, донести до нас необходимые сведения о нем может его союзник. Порой фигура, сопровождающая героя, — «персонаж из публики», которому особенный мир так же незнаком,

как нам.

Такой прием эффективно использует романист Патрик О'Брайан в своем цикле книг о британском флоте времен наполеоновских войн. Джек Обри похож на героев множества других морских историй, таких как «Горацио Хорнблоуэр» Сесила Форестера, но своеобразие книгам О'Брайана придает неизменное присутствие союзника капитана, Стивена Мэтьюрина — доктора, натуралиста и тайного агента, который, несмотря на десятки лет, проведенных вместе с другом в плаваниях, остается несведущим в морском деле. О'Брайан использует фигуру союзника, с одной стороны, как источник комического (попытки Стивена понять флотский жаргон нередко приводят к забавным недоразумениям), а с другой — как собеседника, которому Джек Обри объясняет профессиональные тонкости, неясные для нас, читателей.

## СОЮЗНИКИ В ВЕСТЕРНАХ: ЗАКАДЫЧНЫЕ ДРУЗЬЯ

В богатой традиции голливудских вестернов для обозначения союзника принят термин «закадычный друг» — *sidekick* (так на воровском жаргоне с начала XIX века назывался боковой карман брюк). Другими словами, *sidekick* — этот тот, кто у вас в любой момент под рукой. Героя каждого фильма или телесериала о Диком Западе непременно должен был сопровождать верный товарищ, такой как индеец Тонто из «Одинокого рейнджера» или веселый Джинглз, чью роль в сериале «Приключения Дикого Билла Хикока» исполнял характерный актер Энди Девайн (в амплуа союзника он начал регулярно выступать с 1939 года, после того как снялся в «Дилижансе» Джона Форда). Малыша Сиско из телесериала 1950-х сопровождал комический двойник Панчо, у Зорро был немой, но оттого не менее ценный слуга Бернардо. Уолтер Бреннан создал целую галерею образов «закадычных друзей», самым ярким из которых оказался персонаж «Красной реки». Здесь он выходит за рамки привычных функций союзника, обеспечивающего разрядку смехом, и собеседника для героя и выступает уже в качестве его совести. Он ворчит всякий раз, когда персонаж Джона Уэйна допускает нравственную ошибку, и поддерживает его приемного сына, когда тот, наконец, восстает.

Взаимоотношения с союзником могут быть непростыми и сами по себе иногда служат для автора драматическим материалом. Множество фильмов снято о легендарном полицейском-самоуправце Уайетте Эрпе и его вспыльчивом, пьющем, болезненном, но очень опасном союзнике Доке Холлидее. В некоторых литературных и кинематографических версиях реальной истории, таких как картина Джона Стёрджеса «Перестрелка у корраля “О-Кей”» (*Gunfight at the O. K. Corral*, 1957), эти два персонажа практически равноправны. Объединяясь для борьбы с внешним врагом (бандой Клэнтонов), они противостоят друг другу как полярные крайности американской культуры: если Уайетт Эрп олицетворяет суровую пуританскую мораль, то в образе игрока Холлидея воплотилась необузданная бунтарская энергия старого Юга.

## СОЮЗНИКИ ИЗ ВЫСШЕГО МИРА

Союзники людей — не обязательно люди. Согласно некоторым религиозным верованиям, к каждому из нас приставлен духовный покровитель, друг на всю жизнь или союзник. Это может быть ангел-хранитель, опекающий человека и направляющий его по верному пути, или какое-то мелкое божество. Древние египтяне верили, что каждого человека изготавливает на гончарном круге бог-творец Хнум с бараньей головой, вслед за ним делает такого же по форме духовного покровителя Ка, сопровождающего подопечного на протяжении всего земного пути и после смерти. Ка должен был вдохновлять человека на праведную жизнь.

Римляне также верили, что у каждого есть преданный дух-хранитель, гений — у мужчины и

юнона — у женщины. Первоначально считалось, что это призраки наиболее выдающихся предков рода, а позже божества стали персональными. В день рождения было принято приносить дары гению или юноне в благодарность за опеку. Таких сверхъестественных защитников могли иметь не только люди, но и дома, сенат, города, провинции и целые империи.

В пьесе «Харви» (Harvey), экранизированной в 1950 году, показан человек, который полагается на воображаемого друга, своеобразного духовного союзника, который помогает ему справляться с тяготами реального мира. Персонаж Вуди Аллена в комедии «Сыграй это еще раз, Сэм!» (Play It Again, Sam, 1972) сделал своим советчиком в сердечных делах дух Хамфри Богарта. В фильме «Эта прекрасная жизнь» (It's a Wonderful Life, 1946) ангел спасает отчаявшегося человека.

## СОЮЗНИКИ-ЖИВОТНЫЕ

С самого зарождения художественной литературы животные нередко выступали в качестве союзников героев. Особенно часто они сопровождали богинь, например, филин Афины, или олень, которого часто можно видеть возле Артемиды. Имя Тиля Уленшпигеля, веселого персонажа европейского фольклора, связано с двумя образами — совы и зеркала. Это означает, что он умен, как сова, и отражает пороки общества, словно зеркало. В мультфильме о нем мудрая птица непосредственно фигурирует в роли пернатого союзника Тиля. Героям вестернов тоже часто помогают животные, такие как грациозный жеребец Курок и собака Пуля актера Роя Роджерса.

## СОЮЗНИКИ ИЗ ЦАРСТВА МЕРТВЫХ

Союзником героя может быть и дух умершего человека. Название рок-группы The Grateful Dead («Благодарные мертвецы») заимствовано из фольклора, где души покойников иногда помогают живым за содействие в обретении покоя (например, за уплату долгов и достойное погребение). В романе Шилы Розалинд Аллен, который так и называется «Привидение-помощник» (The Helpful Ghost), призрак, обитающий в старом доме, соединяет влюбленных.

## ПРОВОРНЫЕ СЛУГИ

В сказках и рыцарских романах архетип союзника нередко воплощает персонаж, который помогает герою достичь цели, передавая его послания друзьям и любовные письма, обеспечивая ему убежище, алиби, побег из темницы и т. д. В «Трех мушкетерах» Дюма поручения д'Артаньяна выполняет многострадальный лакей Планше. Аналогичная функция возложена на дворецкого (Джон Гилгуд) в фильме Стива Гордона «Артур» (Arthur, 1981). Альфред, дворецкий Бэтмена, играет сразу несколько ролей. Необходимо отметить, что функции союзника и наставника могут пересекаться, когда союзник становится для героя авторитетом в духовных и эмоциональных вопросах.

## ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Как в сновидениях, так и в литературе фигура союзника представляет нереализованные стороны личности, которые необходимо заставить работать. Такие литературные союзники напоминают нам о неиспользованных возможностях и о наших реальных друзьях и близких, которые могли бы помочь нам совершить путешествие в собственную жизнь. Порой союзники олицетворяют и внутренние силы, способные вывести нас из духовного кризиса.

## СОЮЗНИКИ В ИСТОРИЯХ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

Истории нашего времени изобилуют персонажами, относящимися к архетипу союзника. В беллетристике союзники предлагают альтернативные пути решения проблем и помогают показать особенности личности героев, позволяя им выражать страх, радость, заблуждения — то, что, возможно, и не подобает герою. Так, Джеймсу Бонду неизменно помогает верная мисс Манипенни, а иногда полезным оказывается и американский союзник, агент ЦРУ Феликс Лейтер. Авторы комиксов, желая привлечь детскую аудиторию, снабжают своих супергероев юными союзниками, такими как Робин, приемный сын Бэтмена. Молодого Симбу из диснеевского мультфильма «Король Лев» (1994) сопровождают комические союзники Тимон и Пумба. В «Звездных войнах» показана вселенная будущего, где помощниками человека могут быть и машины, и животные, и пришельцы, и души умерших. В сюжетах, посвященных путешествиям в космос и другие неизведанные пространства, союзниками героев все чаще оказываются роботы и искусственный интеллект.



ИЛИТ

## ПЛУТ

Это бессмысленно, а я за смыслом и не гонюсь.  
*Утка Даффи*

Архетип плута олицетворяет озорство и жажду перемен, объединяя образы всех шутов и комических двойников центральных персонажей. Герой-плут — ведущий персонаж многих мифов и сказок.

### ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ

Хитрецы и плуты выполняют несколько важных психологических функций. Они обуздывают эго героя и заставляют его, а вместе с ним и зрителя, спуститься с небес на землю. Вызывая здоровый смех, они помогают нам понять наши общие проблемы, изобличают глупость и лицемерие. В довершение всего они несут целебные изменения и трансформации, привлекая внимание к ненадежности или абсурдности сложившейся психологической ситуации. Плут — прирожденный враг статус-кво. Иногда энергия шутовства проявляет себя в смешных ситуациях, в ошибках и оговорках, наводя нас на мысль о необходимости перемен. Когда мы начинаем воспринимать себя слишком серьезно, озорная часть нашего «Я» может вернуть нас к реальности.

### ДРАМАТИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ В РАЗВИТИИ СЮЖЕТА: РАЗРЯДКА СМЕХОМ

Помимо перечисленных психологических функций в драматургии плут разряжает атмосферу смехом. Напряженное ожидание, сопереживание, конфликт в сюжете — все это эмоционально истощает зрителя, и даже в самом серьезном фильме смех оживляет его интерес. Недаром старое правило сцены гласит: «Заставь зрителя вдоволь поплакать и немного посмеяться».

Плуты могут быть слугами или приближенными героя либо его теньями, а могут — независимыми персонажами, имеющими собственное предназначение. В мифах народов мира можно встретить множество разнообразных представителей этого архетипа, среди которых выделяется яркая фигура Локи — скандинавского бога хитрости и обмана. Подлинный плут, он служит другим богам консультантом и советником, а сам строит им козни. Локи с его энергией и натиском взрывает застывший мир других богов, подталкивая их к действию и переменам. Именно с ним связано большинство комических ситуаций в мрачных северных мифах.

Иногда Локи выполняет функции комического закадычного друга богов Одина и Тора, если они выступают в качестве главных героев. В других историях он, можно сказать, главный герой — герой-плут, выживающий в столкновениях с физически более сильными божествами и великанами благодаря своей смекалке. В конце концов он превращается в грозного врага — тень — и с полчищем мертвецов сражается с богами в последней битве.

### ГЕРОИ-ПЛУТЫ

В фольклоре и сказках герои-плуты расплодилось по всему миру, буквально как кролики. Посудите сами: это и Братец Кролик из сказок афроамериканцев, и заяц из африканских легенд, и множество их собратьев из Юго-Восточной Азии, Персии и Индии. Нередко эти беззащитные, но сообразительные существа одерживают верх над более крупными и опасными противниками — теньными фигурами, такими как охотники, волки, тигры, медведи. Иногда голодному врагу дорого обходится встреча с маленьким кроликом, сумевшим его перехитрить.

Наиболее популярный из современных кроликов-плутов — это, конечно, Багз Банни. Воспользовавшись фольклорными мотивами, мультипликаторы Warner Brothers наделили своего героя смекалкой, не оставляющей шансов охотникам и хищникам. Другие плутовские персонажи мультиков — утка Даффи, мышь Спиди Гонзалес, птички Скорострел и Твити, дятел Вуди и пингвин Чилли Вилли, а также вездесущий пес Друпи, всегда умудряющийся перехитрить волка. Микки Маус начинал как классический плут, однако со временем дорос до рассудительного оратора, выразителя корпоративных интересов.

Излюбленные герои-плуты индейских сказаний — Койот и Ворон. Качина, боги-клоуны, которым поклоняются на юго-западе, — очень ловкие обманщики и комики.

Время от времени забавно поменять всех местами и показать, что плута можно перехитрить. К примеру, заяц решает воспользоваться медлительностью черепахи, но, к нашему изумлению, неповоротливое пресмыкающееся одерживает победу над шустрым зверьком благодаря упорству, терпению и дружбе с другими животными.

Иногда плутам нравится устраивать переполох безо всякой на то причины. Джозеф Кэмпбелл пересказывает нигерийскую легенду: озорное божество Эдшу разгуливает по улице в шляпе, выкрашенной в красный цвет с одного бока и в синий — с другого. Люди спрашивают: «Кто это идет в красной шапке?» — и у них завязывается перепалка с теми, кто стоит на другой стороне дороги и уверяет, будто головной убор прохожего синий. А божество знает себе приговаривает: «Нет на свете большей радости, чем сеять раздор».

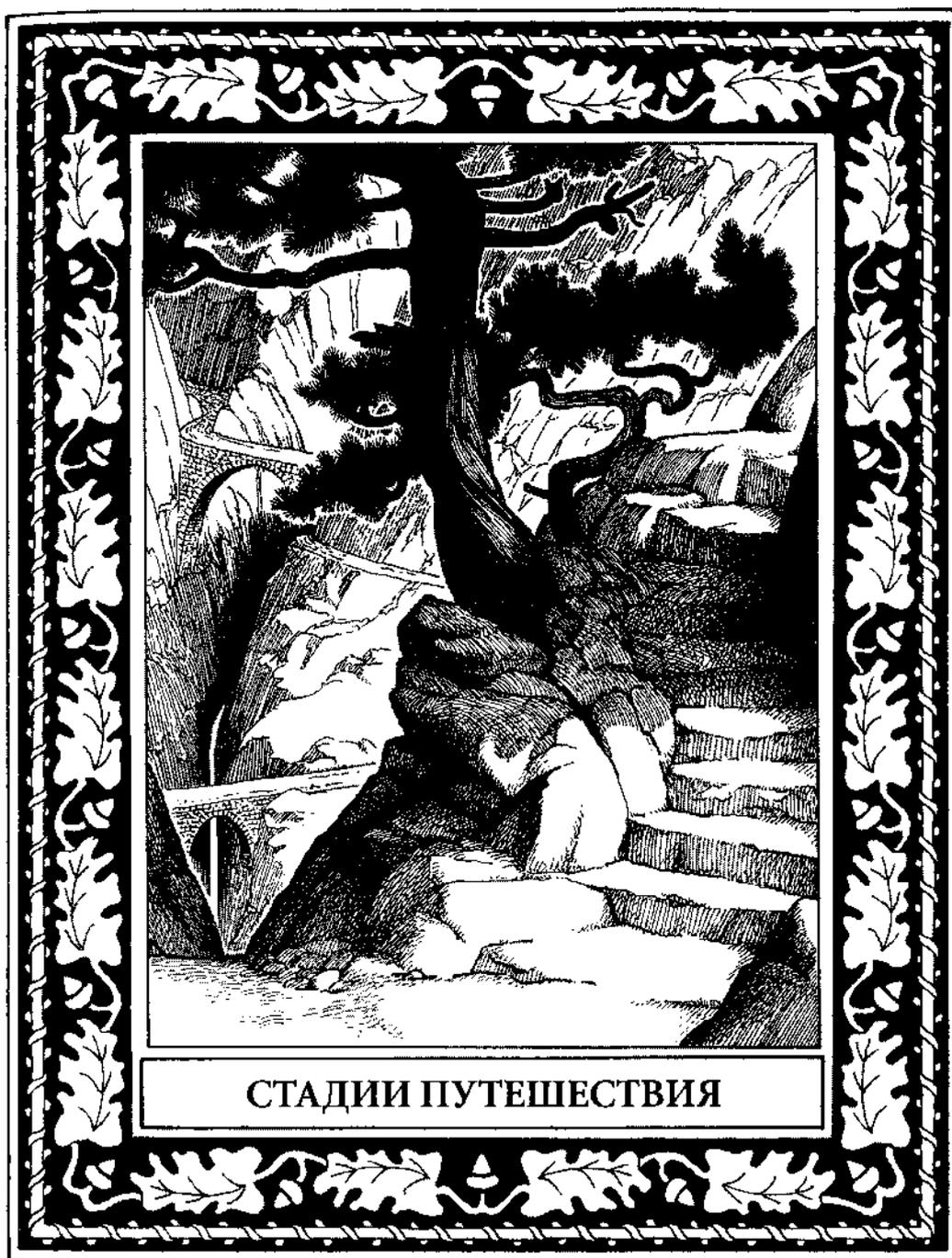
Часто плуты выступают катализаторами действия, провоцируя перемены в жизни окружающих, но сами остаются прежними. Так поступает герой Эдди Мёрфи в фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз», когда он ниспровергает существующую систему, сам не слишком меняясь при этом.

Комедийные плуты, начиная с героев Чарли Чаплина и братьев Марксов и кончая действующими лицами скетч-шоу «В ярких красках» (In living colors), разоблачают статус-кво, заставляя нас смеяться над самими собой. В других жанрах героям приходится надевать маску плута, чтобы перехитрить тень или привратника.

Архетипы — бесконечно гибкий инструмент в драме. Они позволяют понять функцию персонажа в каждый конкретный момент развития сюжета. Знание архетипов позволяет уйти от стереотипных характеров, придавая им достоверность и глубину. С их помощью можно создавать персонажей, сочетающих индивидуальные черты и символы универсальных качеств, образующих личность. Присутствие архетипических образов делает сюжет одновременно и реалистичным, и созвучным многовековой мудрости мифа.

Теперь, познакомившись с обитателями мира историй, мы можем вернуться на тропу героя и узнать больше о стадиях его путешествия и увидеть, какие роли исполняют на каждой из них представители разных архетипов.

# КНИГА ВТОРАЯ





ОБЫДЕННЫЙ МИР

## Стадия первая: ОБЫДЕННЫЙ МИР

Начало — нелегкая пора.

*Из фильма «Дюна» (Дэвид Линч, 1984, экранизация романа Фрэнка Герберта)*

В книге «Тысячеликий герой» Джозеф Кэмпбелл так описывает типичное начало путешествия героя: «Герой отваживается отправиться из мира повседневности в область удивительного и сверхъестественного»<sup>9</sup>. В этой главе мы выясним, каков этот «мир повседневности», или обыденный мир, в современной литературе и кино, как он обуславливает образ героя и динамику событий в повествовании.

Вступительная часть любой истории, будь то миф, сказка, сценарий, роман, рассказ или комикс, выполняет определенные задачи. Автору необходимо завладеть вниманием читателя/зрителя, задать тон всему произведению, наметить траекторию развития действия и многое рассказать о герое и ситуации, не слишком утомив аудиторию. В самом деле, начало — нелегкая пора.

### В ПОМОЩЬ ПУТЕШЕСТВЕННИКУ

Чтобы не заблудиться в лабиринте повествования, представим себе, что мы племя, которое живет охотой и собирательством, как жили наши предки сто тысяч лет назад и как до сих пор живут люди в некоторых отдаленных уголках планеты. На каждой стадии путешествия героя мы будем пытаться мысленно поставить себя на их место.

*Брат! Соплеменник! Посмотри вокруг! Люди влачат жалкое существование, питаются тающими остатками прошлогоднего урожая. Настали тяжелые времена, страна гибнет. Люди слабеют на глазах, но у некоторых еще много неистраченных сил.*

*Взять хотя бы тебя. Ты не можешь так продолжать, ты чувствуешь, что тебе не место в этом унылом бедствующем краю. Быть может, ты еще этого не знаешь, но тебе суждено стать избранным и пополнишь ряды искателей приключений, которых всегда влечет неизвестность. Ты отправишься в путешествие, чтобы вернуть родному племени счастье, и одно можно сказать суверенностью: прежним ты уже не будешь. Тебе нелегко, но жажда перемен уже бродит в тебе. Ты обречен порвать с этим миром и отправиться в мир приключений.*

### ПЕРЕД НАЧАЛОМ

Прежде чем рассказывать историю, автор должен решить для себя многие творческие вопросы. Какими будут первые ощущения аудитории? Название? Первая строка диалога? Первый образ? На какой стадии жизни героев начинается действие? Нужен ли пролог или лучше сразу окунуться в гущу событий? Именно в эти начальные моменты есть возможность задать нужный тон и создать правильное впечатление. Тут может быть какой-то образ или метафора, которые помогут аудитории настроиться на восприятие идеи произведения. При мифологическом подходе для демонстрации вашего отношения к жизни достаточно метафоры или сравнений.

Макс Рейнхардт, великий немецкий режиссер, был убежден в том, что зритель может ощутить атмосферу спектакля задолго до того, как окажется в зале или поднимется занавес. Точно выверенное название заинтригует зрителя и настроит на предстоящее действие. Хорошая реклама

---

<sup>9</sup> Здесь и далее цитаты из книги «Тысячеликий герой» приводятся по: Кэмпбелл Дж. Тысячеликий герой. — Киев: Баклер, РЕФЛ - БУК АСТ, 1997.

должна заинтересовать его образами, слоганами, которые становятся метафорой вашей истории. Музыка и освещение в фойе, доброжелательность и костюмы билетеров создают особую атмосферу перед спектаклем. Все это подготавливает публику к восприятию того, что вы собираетесь ей показать, будь то трагедия, комедия или драма.

Устные рассказчики пользуются традиционными зачинами («В некотором царстве, в некотором государстве...») и сигналами, позволяющими слушателям сразу же уловить юмористический, печальный или ироничный тон повествования.

Современным читателям и зрителям, прежде чем они купят книгу или билет в театр/кино, многое помогает настроиться на нужный лад. Это и название, и дизайн обложки, и реклама, включающая в себя постеры, трейлеры, и т. д. Сжав историю до нескольких символов или метафор, аудиторию можно прекрасно подготовить к предстоящему путешествию.

## НАЗВАНИЕ

Название — важный ключ к идее произведения и позиции автора. Хорошее название может стать многоуровневой метафорой, передающий состояние героя и его мира. Например, слова «Крестный отец» (The Godfather) подсказывают нам, что Дон Корлеоне для своих людей не только защитник и наставник, но и своеобразный наместник Бога на земле. Графическое оформление логотипа романа Марио Пьюзо (1969) и фильма Фрэнсиса Форда Копполы (1972) тоже метафорично: рука держит крестовину, к которой привязаны нити невидимой марионетки. Кто он — Дон Корлеоне? Кукловод или кукла, управляемая высшими силами? Кто мы? Марионетки Бога? Или свободные существа, наделенные собственной волей? Метафорическое название и визуальная презентация дают пищу для размышлений и становятся важной частью общего замысла.

## ПЕРВЫЙ ОБРАЗ

Образ, с которого все начинается, очень важен для создания необходимого настроения. Это может быть зрительная метафора, когда в одной сцене или кадре отражены особенный мир второго действия и его главные конфликты. Зачастую уже первые страницы/первые минуты экранного времени позволяют аудитории понять, какова тема книги/фильма и с какими трудностями придется столкнуться герою. Фильм Клинта Иствуда «Непрощенный» (Unforgiven, 1992) открывается такой сценой: фермер роет неподалеку от дома могилу для только что умершей жены. Далее нам будет показано, какими были их отношения, как он изменился благодаря ей. Образ человека, копающего яму, читается как метафора всей картины: герой покидает обыденный мир и отправляется в путешествие в мир смерти, где он видит смерть, становится причиной смерти и едва не умирает сам. Финал фильма возвращает зрителя к первой сцене и показывает, как мужчина отходит от могилы и возвращается в дом. Все это создает ощущение завершенности цикла.

## ПРОЛОГ

Иногда история открывается прологом, предшествующим основному действию и, возможно, появлению центральных персонажей. Таковы сказка «Рапунцель», первая сцена которой происходит до рождения героини, или диснеевский мультфильм «Красавица и чудовище» с прологом в виде предыстории заколдованного принца. Мифы живут в контексте единой цепи легендарных событий, идущей от сотворения мира. При этом нередко изображаются факты, предшествующие появлению героя на свет. Шекспир, следуя традиции древнегреческих драматургов, предпосылал своим пьесам прологи, декламируемые рассказчиком или хором. Так

обрисовывалась ситуация и задавалось настроение. Например, хроника «Генрих V» начинается с того, что хор предлагает зрителям призвать на помощь свое воображение и представить себе мощные рати: королей, солдат и лошадей. Он просит аудиторию додумать то, чего актеры не смогут показать на сцене, и завершает свое обращение следующими словами:

*.. Коль помощи хотите,*

*Мне, Хору, выступить вы разрешите.*

*Я, как Пролог, прошу у вас терпенья,*

*Вниманья к пьесе, доброго сужденья!<sup>10</sup>*

Пролог может выполнять несколько важных функций. Он может знакомить читателей/зрителей с предысторией, помогая им понять, о чем пойдет речь, или быть своего рода сигналом к началу действия, заставляющим зрителя занять свои места. Фильм Спилберга «Бликие контакты третьей степени» (Close Encounters of the Third Kind, 1977) начинается с того, что в пустыне обнаруживают целую эскадрилью прекрасно сохранившихся самолетов времен Второй мировой войны, и только потом мы знакомимся с главным героем, Роем Нири, и его миром. Заинтригованные загадочным прологом, зрители с нетерпением ждут дальнейших событий.

В прологе боевика «Последний бойскаут» (The Last Boy Scout, 1991) профессиональный футболист, ополумевший от наркотиков, расстреливает товарищей по команде. Этот шокирующий эпизод приковывает внимание аудитории еще до появления главного героя. Нам сразу становится ясно, что нас ожидает напряженное действие, и речь пойдет о жизни и смерти.

В двух приведенных примерах прологи выводят аудиторию из эмоционального равновесия, таким образом подготавливая ее к восприятию событий, в которые трудно поверить. В тайных обществах в отношении инициации действует правило: «Дезориентация — мать внушаемости». Человека водят с завязанными глазами до тех пор, пока он не настроится на то, чтобы принять таинство посвящения. В повествовании аналогичную функцию выполняет эмоциональное потрясение, испытав которое читатель или зритель становится более восприимчивым и, оставив свой скепсис, отдается особому миру фантазий.

Иногда в прологе перед нами появляется главный злодей, и мы, еще не повстречав самого героя, уже узнаем о грозящей ему опасности. Так, в «Звездных войнах» мы сначала видим Дарта Бейдера, похищающего принцессу Лею, и только затем — Люка Скайуокера, занимающегося своими повседневными делами. В детективах, прежде чем центральный персонаж приступит к расследованию, часто показывают, как было совершено убийство. Благодаря подобным прологам зрителю ясно: что-то произошло и равновесие нарушено. Положено начало развитию действия, и напряжение не ослабевает до тех пор, пока прежний порядок не восстановится, а зло не будет наказано.

Как бы то ни было, пролог не всегда нужен и желателен. Структура повествования диктуется конкретным замыслом автора. И можно пройти по пути, проторенному множеством авторов: сразу же познакомить аудиторию с героем в его привычной обстановке — обыденном мире.

## ОБЫДЕННЫЙ МИР

---

<sup>10</sup> Перевод Е. Бируковой.

Поскольку многие истории строятся на путешествии героя в особенный мир, начинаются они с мира обыденного как необходимой точки отсчета. Ведь новый мир мы воспринимаем как особенный именно по контрасту со скучным миром повседневной рутины, от которой бежит герой. Обыденный мир — это контекст, базовая линия, привычные условия.

В определенном смысле обыденный мир — это место, которое вы оставили в прошлом. На протяжении жизни мы проходим целую череду миров, всякий раз меняя привычное на непривычное, пока не привыкаем к новому и оно не становится обыденным. Неизведанные территории постепенно осваиваются, и мы снова рвемся в путь, в особенный мир.

## КОНТРАСТ

Изобразить обыденный мир так, чтобы он как можно разительнее отличался от мира особенного, очень важно. Тогда персонаж (а вместе с ним и аудитория) острее почувствует разницу, когда преодолеет первый порог. В «Волшебнике страны Оз» этот контраст усиливается за счет того, что эпизоды канзасской жизни Дороти сняты на черно-белой пленке, а сказочное царство — на цветной. В триллере «Умереть заново» (Dead Again, 1991), напротив, обыденный мир современности показан цветным, а ретроспективные эпизоды страшного мира 1940-х — черно-белым. В фильме «Городские пижоны» (City Slickers, 1991) тусклая удушливая городская среда противопоставляется просторам Дикого Запада, на которых в основном и разворачивается действие.

В сравнении с миром особенным обыденный мир часто кажется скучным, но именно в нем, как правило, коренятся ростки будущих захватывающих приключений. Конфликты и проблемы уже назрели и ждут своего часа.

## ПРЕДВОСХИЩЕНИЕ: МОДЕЛЬ ОСОБЕННОГО МИРА

Авторы часто предлагают нам обыденный мир как уменьшенную модель особенного мира со всеми его конфликтами и нравственными дилеммами. В одном из первых эпизодов «Волшебника страны Оз» Дороти сталкивается со злобной мисс Галч, и ее спасают три батрака. Эта сцена предвосхищает борьбу девочки с ведьмой и победу, которую героиня одержит не без помощи Железного Дровосека, Трусливого Льва и Страшилы.

Прием предвосхищения умело используется и в «Романе с камнем». Фильм начинается с фантазии: благородная героиня сражается и побеждает злодеев, стоящих на ее пути, и воссоединяется со своим до комизма идеализированным принцем. Эта своеобразная модель особенного мира, где скоро предстоит побывать писательнице Джоан Уайлдер, оказывается финалом романа, который она пишет в своей захлавленной нью-йоркской квартире. Показывая нам то, что творится в воображении героини, создатели фильма решают сразу две задачи: во-первых, знакомят нас с наивными представлениями Джоан Уайлдер о жизни и любви, а во-вторых, намечают проблемы, с которыми ей суждено столкнуться в особенном мире, где ее поджидают вполне реальные негодяи и не совсем идеальный принц. Такой прием позволяет связать все части повествования в единую ритмическую или поэтическую структуру.

## ПОСТАНОВКА ДРАМАТИЧЕСКОГО ВОПРОСА

Другая важная функция обыденного мира — задать драматический вопрос истории. Каждая хорошая история поднимает целый ряд вопросов о герое. Достигнет ли герой цели? Сможет ли преодолеть свои недостатки? Извлечет ли из происходящего правильный урок? Некоторые из этих вопросов непосредственно затрагивают развитие сюжета: вернется ли Дороти домой из страны Оз? Возвратится ли в свою галактику инопланетянин? Добудет ли герой золото?

Победит ли в игре? Одержит ли верх над злодеями?

Другие вопросы — драматические, они касаются не внешних событий, а внутренней жизни героя: научится ли персонаж Патрика Су-эйзи из фильма «Привидение» (Ghost, 1990) выражать свои чувства? Способен ли чопорный бизнесмен из «Красотки» расслабиться и наслаждаться жизнью, как это делает проститутка Вивиан? Вопросы, связанные с действием, важны с точки зрения содержания, но эмоциональную вовлеченность и сопричастность зрителя обеспечивают вопросы драматические.

## ВНУТРЕННИЕ И ВНЕШНИЕ ПРОБЛЕМЫ

Каждый герой решает внешние и внутренние проблемы. Работая на студии Disney, я столкнулся с тем, что сценаристы обычно хорошо прорабатывают внешние вопросы. Сможет ли принцесса расколдовать своего отца, превратившегося в камень? Сможет ли герой забраться на вершину хрустальной горы и завоевать руку возлюбленной? Удастся ли Гретель спасти Гензеля? При этом внутренний план они часто недооценивают.

Между тем персонаж, у которого нет внутренних проблем, выглядит плоским и нединамичным, какие бы поступки он ни совершал. У героя должны быть слабости и недостатки, он должен решить для себя какую-либо нравственную дилемму, чему-то научиться: например, ладить с другими людьми, доверять им, не судить о них лишь по внешнему виду. Аудитория с интересом будет следить за тем, как персонажи растут, развиваются и ищут пути решения внутренних и внешних задач, которые ставит перед ними жизнь.

## ВЫХОД ГЕРОЯ НА СЦЕНУ

Есть еще одно важное обстоятельство, которое вы как автор должны предусмотреть: первое впечатление, которое герой произведет на аудиторию. Чем он занят в тот момент, когда впервые предстает перед нами? Во что одет? В каком окружении находится? Как реагируют на него остальные персонажи? Что его волнует, какие цели у него в этот момент? Появляется ли он один, с друзьями, или он уже на месте, когда история начинается? Рассказывает ли герой свою историю сам, или мы видим его глазами другого персонажа либо безличного повествователя?

Все актеры знают, что первый выход на сцену очень важен для налаживания контакта с аудиторией. Даже если в буквальном смысле слова выходить не приходится (персонаж уже на месте, когда загораются огни рампы), необходимо тщательно продумать, как будет произнесена первая фраза, каким будет первый жест. Авторы должны ясно представлять себе, какое впечатление произведут на зрителя герои. Что они делают, говорят, думают? Что происходит в их жизни, когда мы встречаемся с ними? Взволнованы они или умиротворены? Страсти уже накалены или взрыв эмоций еще впереди?

Самый важный вопрос: что делает герой в момент своего первого появления? Его занятие и поведение в первый момент может чрезвычайно много рассказать о взглядах и душевном состоянии героя, о его прошлом, о сильных и слабых сторонах его личности. Первые действия персонажа дают важное представление о его личности, проблемах, с которыми он столкнется, или решениях, которые найдет. Поведение героя в первые минуты должно характеризовать его. Оно должно очерчивать и проявлять его характер — если, конечно, вы не решили ввести аудиторию в заблуждение, скрыв от нее истинную сущность героя.

Благодаря мастерству Марка Твена Том Сойер с первых страниц книги обнаруживает свой озорной нрав и завоевывает наши сердца. Он занят обычным для него делом: превращает нудную работу (побелку забора) в увлекательную игру. Том — плут, но жертвы его плутовства

всегда веселятся вместе с ним. Все, что он делает, ярко его характеризует, однако особенно красноречив первый эпизод: нескольких авторских штрихов оказывается достаточно, чтобы мы сразу же поняли, как смотрит на жизнь этот неунывающий мальчишка с берегов Миссисипи.

Актеры, выступающие на сцене, и писатели, представляющие своего персонажа, стараются, кроме всего прочего, вызвать у аудитории почти гипнотическое состояние идентификации и узнавания. Волшебная сила искусства состоит в том, чтобы заставить каждого из нас спроецировать частичку собственного эго на страницу книги/сцену/экран.

Иногда авторы создают атмосферу ожидания героя при помощи метафор или же снабжают нас предварительной информацией о важном персонаже через высказывания других персонажей, пока он не появляется сам. Но все же самое главное — это то, что он делает, появляясь перед нами.

## ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ГЕРОЯ АУДИТОРИИ

Следующая задача обыденного мира — представить героя аудитории. Как в реальной жизни, в обыденном мире устанавливаются контакты между людьми, намечаются общие интересы, чтобы положить начало диалогу. Нам дают понять, что герой в чем-то очень похож на нас. Нам буквально предлагают встать на его место, посмотреть на мир с его точки зрения. Словно по волшебству, мы проецируем часть собственного сознания на героя. Чтобы это волшебство произошло, между аудиторией и героем автору необходимо создать связь: либо это сочувствие, либо сходные интересы.

Это не значит, что персонаж должен всегда быть хорошим и вызывать исключительно симпатию. Он может даже не очень нам нравиться, но всегда должен быть с нами «соотносим», как говорят голливудские продюсеры, имея в виду сочувствие и понимание по отношению к герою со стороны аудитории. Даже если персонаж совершает что-то недостойное, мы порой сопереживаем ему и признаемся себе, что, возможно, и сами поступили бы так же, окажись в подобных условиях.

## ИДЕНТИФИКАЦИЯ

С самых первых сцен зритель должен идентифицировать себя с героем, ощутить некую общность с ним.

Как этого добиться? Нужно, чтобы цели, побуждения, желания и потребности персонажей были универсальны. Всем нам близко и понятно общечеловеческое стремление быть признанным, принятым, понятым, любимым. Говоря о своем сценарии к фильму «Полуночный ковбой» (Midnight Cowboy, 1969), Уолдо Солт объяснял, что Джо Бак движим стремлением быть не одиноким. Так что, хотя герой и ввязывается в сомнительные дела, мы сочувствуем его потребности, не чуждой всем нам. Общность универсальных желаний обеспечивает связь между персонажами и зрителями.

## ЛИШЕНИЯ ГЕРОЯ

Сказочных героев всех стран и эпох объединяет одна общая особенность: они лишились чего-то очень важного. Может быть, персонаж недавно потерял члена семьи: умерли родители, злодеи похитили брата или сестру. Любой сказочный сюжет сводится к поиску целостности, и толчком для развития действия часто становится воссоединение семьи. Для того чтобы в финале все стало «жить-поживать да добра наживать», герой должен вернуть утраченное.

Многие фильмы начинаются с того, что зритель видит в чем-то ущемленного героя или

неполную семью. Джоан Уайлдер из «Романа с камнем» и Роджеру Торнхиллу из фильма «К северу через северо-запад» (North by Northwest, 1959) для полного счастья не хватает идеальных партнеров. Героиня Фэй Рэй из «Кинг-Конга» (King Kong, 1933) — сирота и знает только, что у нее «где-то, кажется, есть дядя».

Видя, что герою чего-либо недостает, аудитория с нетерпением ждет восстановления целостности. Аудиторию раздражает вакуум, образовавшийся в душе героя.

В других историях с персонажем все в порядке, пока беда не происходит с его родственником или другом: скажем, в первом действии кого-то из них убивают либо похищают. Теперь герой должен найти пропавшего или отомстить убийце. Фильм Джона Форда «Искатели» начинается с известия, что индейцы похитили молодую женщину, и это известие служит завязкой классической саги о странствиях ради спасения прекрасной девы.

Бывает и так, что персонаж живет в полноценной семье, но есть недостаточность в нем самом, например, он лишен умения сострадать другим, прощать их или же выражать свои чувства. Герой фильма «Привидение» поначалу не может сказать «Я тебя люблю», и только после того, как он проходит долгий путь и сталкивается со смертельной опасностью, к нему приходит способность произнести эти волшебные слова.

Порой действенным оказывается прием, когда в начале истории герой не способен выполнить какое-то простейшее действие. Так, в фильме «Обыкновенные люди» Конрад не может заставить себя съесть гренки, приготовленный для него матерью. На символическом языке это означает, что подросток не приемлет любви и заботы, поскольку его мучают угрызения совести, связанные с недавней гибелью брата вследствие несчастного случая. Только после того, как он совершает эмоциональное путешествие героя — восстанавливает в памяти и переживает смерть в процессе психотерапии, — он обретает способность принимать любовь. В финале завтрак ему предлагает его девушка, и он обнаруживает у себя аппетит. Это символизирует возвращение аппетита к жизни.

## ТРАГИЧЕСКИЕ ИЗЪЯНЫ

Согласно греческой теории трагедии, изложенной Аристотелем в IV в. до н. э., трагический герой непременно должен иметь недостаток. Пусть он обладает множеством качеств, вызывающих восхищение, но необходим изъян, или гамартия. Именно это ссорит героя с судьбой, с друзьями или богами, что в конечном итоге губит его.

Очень часто таким трагическим недостатком оказывалась гордыня или высокомерие — губрис. Трагические герои, обычно наделенные выдающимися способностями, начинают считать себя равными богам. Они игнорируют справедливые предостережения, бросают вызов морали и воображают, что они выше законов, которым следуют боги и люди. Но богиня возмездия Немезида не прощает подобной заносчивости. Ее задача — восстановить порядок, чаще всего ценой гибели трагического героя.

В той или иной форме трагический изъян присутствует в каждом живом и многогранном характере. Если персонаж лишен недостатков и никогда не ошибается, его образ получится нереалистичным. Идеальные машины никому не интересны, им никто не будет сочувствовать. Даже Супермен становится более человечным и привлекательным благодаря своим слабостям: боязни криптонита, неспособности видеть сквозь свинец, тайне рождения, которая может в любой момент обнаружиться.

## «РАНЕННЫЕ» ГЕРОИ

Иногда кажется, будто герой прекрасно устроился в жизни и все держит под контролем, но на самом деле его мнимая уверенность в себе маскирует глубокую психологическую травму. У большинства из нас есть старые мозоли или раны, о которых мы не думаем постоянно, но они не перестают ныть, прячась на том или ином уровне сознания. В душе каждого человека можно отыскать следы, оставленные отказом, предательством или разочарованием. Они воскрешают в нас универсальную боль, испытываемую любым ребенком при физическом и эмоциональном отлучении от матери. В более широком смысле все мы несем боль отлучения (сепарации) от Бога, предтечи нашего существования — места, где мы пребывали до рождения и куда вернемся после смерти. Как Адам и Ева, изгнанные из райского сада, мы оторваны от своего истока и потому чувствуем себя одинокими и потерянными.

Если вы хотите, чтобы персонаж стал человечнее, заставьте его испытывать боль, страдать от глубокой психологической раны. Герой Мела Гибсона из «Смертельного оружия» (*Lethal Weapon*, 1987) потерял близкого человека. Эта боль делает его раздражительным, он думает о самоубийстве, он непредсказуем — и интересен. Если у вашего персонажа есть эмоциональные раны и шрамы, они заставят его в какой-то момент занять оборонительную позицию, выказать страх или слабость. Часто демонстрация силы для героя — это попытка скрыть свою уязвимость.

В фильме «Король-рыбак» (*The Fisher King*, 1991) показаны двое мужчин, у каждого из которых свои психические травмы. В основу сюжета положена легенда о короле Артуре и священном Граале и Короле-рыбаке, который из-за раны на бедре не может управлять своим государством и наслаждаться жизнью. Физическое увечье символизирует душевные раны. При слабом больном короле земля начинает оскудевать, и исцелить ее способна лишь магическая сила священного Грааля. Рыцари Круглого стола принимают вызов и отправляются на его поиски ради восстановления системы, которой нанесен сокрушительный удар. О символическом значении раны Короля-рыбака психолог Роберт Джонсон, последователь Юнга, рассуждает в своей книге «Он» (He)<sup>11</sup>.

В классическом вестерне «Красная река» мы также видим страдающего, почти трагического героя — Тома Дайсона (Джон Уэйн). В молодости он допустил серьезную нравственную ошибку, поставив интересы своей фермы выше любви и решив следовать исключительно голосу разума, но не сердца. В результате такого выбора герой становится косвенным виновником смерти своей возлюбленной и затем на протяжении всей истории мучается от полученной душевной раны. Подавляемое чувство вины делает Дансона все более резким и властным. Наконец он и его приемный сын едва не убивают друг друга, но все завершается благополучно. Снова впустив в свою жизнь любовь, главный герой излечивается от старой раны.

Обычно герои не обнаруживают своих ран. Как правило, люди тратят немало усилий, чтобы защитить и скрыть от посторонних глаз свои больные места. И тем не менее, когда образ хорошо проработан, такие участки проглядывают: там, где персонаж проявляет повышенную чувствительность, нервозность или, наоборот, нарочитую самоуверенность. О скрытой боли, терзающей героя, зрителю редко говорят напрямую. Это своего рода тайна, которую писатель и его персонаж держат при себе. И тем не менее она придает персонажу объем и реалистичность, так как у каждого человека есть прошлое, в котором скорее всего были унижения, разочарования, отказы, расставания и неудачи. Во многих историях герой совершает путешествие, чтобы исцелить свои душевные раны и найти то, чего не хватает в его душе.

---

<sup>11</sup> Джонсон Р. Он. Глубинные аспекты мужской психологии. — Харьков: Фолио, 1996.

## ЧТО ПОСТАВЛЕНО НА КАРТУ?

Чтобы читатели или зрители сочувствовали герою и с увлечением следили за его приключениями, необходимо с самого начала дать понять аудитории, что поставлено на карту. Иными словами, что может выиграть или потерять герой? Какими будут последствия победы или поражения для самого героя, для общества, для всего мира?

В мифах и сказках ответы на эти вопросы всегда очевидны. Условия каждого нового испытания формулируются предельно четко: например, если персонаж не отгадает загадку, ему отрубят голову. В фильме «Битва титанов» греческий герой Персей преодолевает множество препятствий ради того, чтобы его возлюбленную Андромеду не поглотило морское чудовище. В сказках опасность нередко угрожает кому-либо из родственников центрального персонажа. Например, героиня «Красавицы и чудовища» идет на жертву ради спасения отца, который зачехнет и умрет, если она не выполнит просьбу безобразного заморского зверя. Ставки обозначены и очень велики.

Часто сюжет оказывается неудачным из-за того, что цена вопроса недостаточно высока. Когда в случае провала герой ничем особенным не рискует, читатель или зритель может спросить: «Ну и к чему все это?» Работая над сценарием, убедитесь в том, что на кон поставлено нечто очень важное — жизнь героя, его душа или хотя бы большие деньги.

## ПРЕДЫСТОРИЯ И ЭКСПОЗИЦИЯ

Обыденный мир как нельзя лучше подходит для экспозиции и предыстории персонажа. Предыстория складывается из значимой информации о происхождении героя и о тех событиях его прошлой жизни, следствием которых стала нынешняя ситуация. Экспозиция — это искусство изящно преподнести предысторию и другую важную для содержания информацию: социальное положение героя, воспитание, привычки и жизненный опыт персонажа, а также условия, в которых он находится, и противостоящие ему силы, способные оказать на него влияние. Экспозиция — это все, что нужно аудитории для понимания героя и происходящих с ним событий. Предыстория и экспозиция — самые сложные жанры в сочинительстве. Нескладная экспозиция делает историю бесстрастной. Неудачен и чересчур прямолинейный прием с закадровым голосом или персонажем, который играет роль рассказчика и появляется с единственной целью — донести до аудитории то, что автор считает нужным ей знать. Лучше сразу подключить зрителей к действию, давая ему возможность вникать в суть по мере развития сюжета.

Происходящее вернее увлечет их, если им придется самим по крупицам додумывать прошлое героя, обращая внимание на внешние детали и на слова, вырвавшиеся у него в запале или по неосторожности. Предыстория может раскрываться постепенно по мере развития сюжета или исподволь. Многого выясняется как раз благодаря тому, что человек не делает и не говорит.

Часто в основе драмы лежат секреты, которые постепенно и мучительно обнаруживаются. Слой за слоем снимаются покровы тайны, причиняющей персонажу боль. Тем самым зрители становятся участниками детективной истории, поисков выхода из эмоционального лабиринта.

## ТЕМА

Обыденный мир — это место, где преподносится тема книги/фильма. О чем ваша история? Каким словом или словосочетанием можно выразить ее суть? О каком человеческом качестве или состоянии вы хотите рассказать: о любви, доверии, предательстве, тщеславии, предубежденности, жадности, злобе, целеустремленности, дружбе? Какую идею вы стремитесь

донести до аудитории? Может быть, вы пытаетесь доказать, что любовь побеждает все, что честного человека не обманешь, что в трудной ситуации людям не выжить порознь или что деньги — корень всех зол?

Слово «тема» происходит от греческого *тема* — «положение» и по значению близко к другому слову — «предпосылка». И то и другое означает нечто предустановленное и влияющее на дальнейшее развитие. Тема истории — это исходное предположение о той или иной стороне жизни. Как правило, тема заявляет о себе уже в первом действии, в обыденном мире. Ее может, будто невзначай, сформулировать один из персонажей, высказав суждение, которое потом на протяжении всей истории будет осмысливаться. Нередко подлинная тема произведения никак не обозначается, но рано или поздно вы понимаете, в чем дело. Знать тему необходимо для выстраивания диалогов и событийной канвы, для работы над всеми элементами, которые в совокупности подчиняются единому замыслу. В хорошо продуманной истории все так или иначе связано с темой, которая начинает звучать еще до того, как герой покидает обыденный мир.

### **«ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»**

*Я часто обращаюсь к «Волшебнику страны Оз», во-первых, потому, что это классическая картина, которую почти все видели, и, во-вторых, потому, что это типичное путешествие героя с отчетливо выраженными стадиями. Кроме того, эта удивительная по своей психологической глубине история — не просто рассказ о маленькой девочке, заблудившейся в волшебной стране, это метафора личности, стремящейся к целостности.*

*По мере развития сюжета Дороти сталкивается с внешними проблемами. Ее пес Тото раскапывает соседскую клумбу, что сулит неприятности. Она пытается заручиться поддержкой дяди и тети, но они слишком заняты подготовкой к надвигающемуся урагану. Как и многие герои мифов, Дороти в смятении и не находит себе места.*

*Есть у нее и проблема внутренняя. Она чувствует себя лишней, ненужной. Подобно многим сказочным героям, ее жизни не хватает очень важного звена — она сирота.*

*Пока еще она этого не знает, но ей предстоит через многое пройти, чтобы заполнить эту брешь: не с помощью замужества и создания идеальной семьи, а благодаря встрече с магическими силами, представляющими части гармоничной и цельной личности.*

*А в преддверии этой встречи произойдет событие, которое можно назвать маленькой моделью будущего путешествия в особенный мир. Раскачиваясь на ограде загона для свиней, Дороти падает. Три работяги спасают ее, что впоследствии будут делать Страшила, Железный Дровосек и Трусливый Лев (их играют те же актеры). Эту сцену можно толковать так: Дороти ходит по канату между двумя враждующими сторонами своей личности, и рано или поздно ей необходимо призвать себе на помощь все стороны своего «Я», чтобы пережить неминуемый конфликт.*

Герои не обязательно страдают от ран, собственных недостатков или трагических потерь. Бывает, что персонаж испытывает беспокойство или чувствует себя не в своей тарелке в своем окружении или культурной среде. Он может приспосабливаться к нездоровой обстановке, прибегая к разным способам справиться с ситуацией, таким как «костыли» эмоциональной или наркотической зависимости. Он может убеждать себя, что все в порядке. Но рано или поздно вмешается внешняя сила и станет ясно, что больше так продолжаться не может. И эта сила знаменует зов странствий.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Что представляет собой обыденный мир в фильмах «Большой» (Big, 1988), «Роковое влечение», «Король-рыбак»? Выберите любую кинокартину, пьесу или книгу и расскажите, как автор представляет главного героя зрителям/читателям, как раскрывает его характер, строит экспозицию, задает тему. Присутствует ли образ, позволяющий предугадать дальнейшее развитие сюжета?

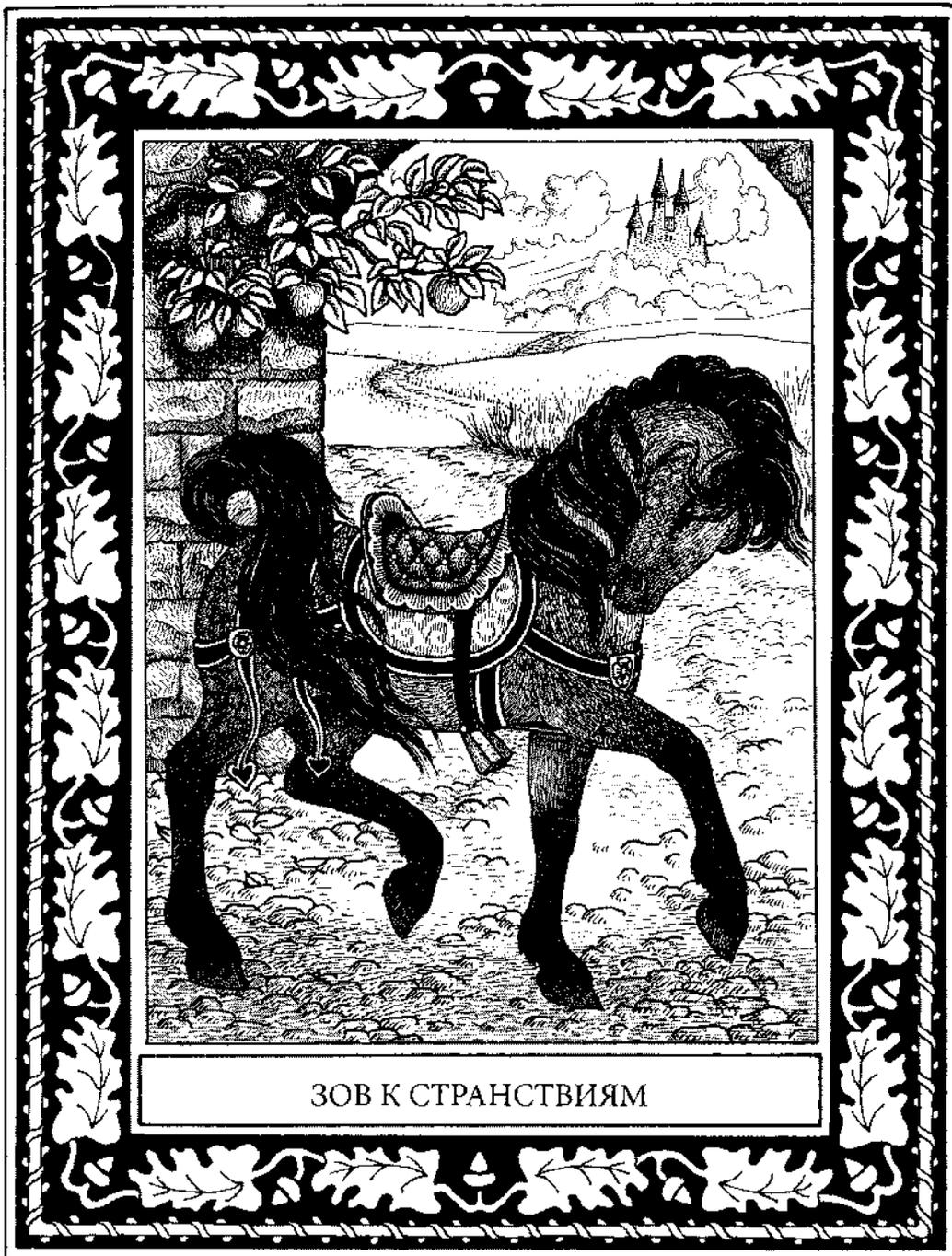
Насколько хорошо вы знаете собственных героев? Составьте детальный портрет персонажа, описав его внешность, рассказав о значимых событиях прошлого, образовании, семье, работе, взаимоотношениях с противоположным полом, антипатиях и предубеждениях, предпочтениях в еде, одежде, автомобилях и т. д.

Начертите шкалу — линию жизни героя, и укажите, где он находился и чем занимался на каждой стадии. Выясните, что в это время происходило в мире. Какие идеи, события или люди могли повлиять на вашего персонажа?

Чего не хватает вашему герою? Каковы его нужды, желания, цели, фантазии, травмы, недостатки, прихоти, сожаления, слабости, комплексы, неврозы? Какая особенность личности могла бы привести героя к саморазрушению или падению? Какая черта могла бы его спасти? Есть ли у персонажа внутренние и внешние проблемы? Есть ли у него универсальные человеческие потребности? Каким образом он добивается того, чего хочет?

Составьте список всех элементов предыстории и экспозиции, необходимых для начала развития действия. Как бы вы предпочли представить эти сведения аудитории: прямо, косвенно, по мере развития сюжета или в конфликтной ситуации?

Должны ли различаться между собой истории, повествующие о разных культурах, о мужчинах и женщинах? В чем заключаются особенности развития мужских и женских образов?



ЗОВ К СТРАНСТВИЯМ

## Стадия вторая: ЗОВ К СТРАНСТВИЯМ

Деньги, слава, приключения!

Эмоции, которых хватит на целую жизнь!

Все это начнется завтра, в шесть утра, с гудком парохода!

*Из фильма «Кинг-Конг» (сценарий Джеймса Крилмана и Рут Роуз)*

Обыденный мир большинства героев статичен, но нестабилен. Семена перемен и развития уже посеяны, достаточно небольшого толчка, чтобы они проросли. Таким толчком в бесчисленных мифах и сказках становится, как это сформулировал Джозеф Кэмпбелл, зов к странствиям.

*Над племенем нависла черная туча. Бурчании пустых животов и плаче голодных детей слышится крик о помощи.*

*На мили вокруг простирается выжженная бесплодная земля. Кто-то должен покинуть родные пределы и отправиться в неведомый край, которого все боятся. Кто-то должен преодолеть страх и взглянуть в лицо опасности, чтобы племя ожило.*

*Из дыма костра выплывает фигура старого вождя. Он указывает на тебя. Да, именно тебе суждено отправиться на поиски эликсира, способного спасти родную землю. Ты пожертвуешь собственной жизнью ради жизней своих собратьев.*

### ТОЛЧОК К ДЕЙСТВИЮ

В разных теориях написания сценариев зов к странствиям фигурирует под разными названиями, такими как «провоцирующее событие», «катализатор», «пусковой механизм». Но все сходятся в том, что, когда главный герой представлен публике, необходимо какое-то событие, чтобы привести сюжет в действие.

Зов к странствиям может явиться под видом какого-либо послания или посланника. Бывает, что эту функцию выполняет, например, объявление войны или получение телеграммы о том, что бандитов выпустили из тюрьмы и они утренним поездом примчатся в городок, чтобы свести счеты с шерифом. В историях судебных разбирательств зов к странствиям принимает форму иска, повестки или ордера на арест.

Но порой он — лишь внутреннее движение души, весточка из бессознательного, подспудный сигнал к переменам. Источником такого сигнала может быть сон, видение или фантазия. Для Роя Нири из «Ближних контактов третьей степени» зовом к странствиям стал образ Чертовой башни<sup>12</sup>, неотступно преследующий героя. Пророческие или тревожные сны готовят нас к новой стадии развития, подбрасывая метафоры предстоящих эмоциональных и духовных перемен.

Бывает и так, что персонажу просто приедается существующее положение вещей. Неудовлетворенность копится до тех пор, пока какой-нибудь случай не становится последней каплей, переполняющей чашу. Например, Джо Баку из «Полуночного ковбоя» надоело мыть посуду, и он почувствовал, что готов отправиться навстречу приключениям. На самом деле за этим стоят обычные, свойственные всем людям стремления, но понадобился тот самый последний безрадостный день в закускойной, чтобы его терпение лопнуло.

---

<sup>12</sup> Чертова башня, или Дэвилз-Тауэр, — природная достопримечательность США — монолитная гора вулканического происхождения, расположенная в штате Вайоминг и достигающая высоты 386 м. — Прим. пер.

## СИНХРОНИЗМ

Иногда в жизни героя одно за другим происходят события, которые толкают его на путь приключений. Карл Густав Юнг назвал такое явление синхронизмом. Случайные слова, мысли и события могут приобретать особый смысл, побуждая к действию и к переменам. Сюжет многих триллеров, таких как фильм Хичкока «Незнакомцы в поезде» (Strangers on a Train, 1950), основан на том, что два человека оказываются рядом, словно по велению судьбы.

## ИСКУШЕНИЕ

Зов к странствиям нередко является герою вместе с искушением: это может быть рекламный плакат или образ возлюбленной, блеск золота, слух о спрятанных где-то сокровищах или пение сирен тщеславия. Молодой и наивный Парцифаль, он же Персиваль, отправляется странствовать, увидев проезжающих мимо пятерых рыцарей в сверкающих доспехах. Он никогда прежде не видел таких великолепных всадников и не смог устоять против соблазна последовать за ними. Юноше не терпится узнать, кто же они такие, и он пока даже не подозревает, что ему самому суждено скоро стать рыцарем.

## ВЕСТНИКИ ПЕРЕМЕН

Зов к странствиям часто исходит из уст персонажа, выступающего в качестве архетипа вестника. Этот персонаж может быть положительным, отрицательным или нейтральным: в любом случае он задает движение истории, приглашая или принуждая героя отправиться навстречу неизведанному. Иногда вестник одновременно играет роль наставника, пекущегося об интересах героя. А иногда — это враг, который бросает ему в лицо перчатку или же хитростью толкает его на опасный путь.

Героям не сразу удается распознать, кто скрывается под маской вестника — друг или недруг. Они видят вражеские козни в добром совете наставника или, наоборот, заманчивое приглашение — в лживых посулах злодея. Авторы триллеров и фильмов жанра нуар нередко намеренно скрывают, что стоит за зовом. Герой может получить двусмысленное предложение от теневого персонажа и изо всех сил пытается правильно его истолковать.

Часто герой не видит в своем обыденном мире ничегостораживающего и не признает необходимости перемен. Он отвергает зов к странствиям, не признавая себе в том, что его мнимое благополучие зиждется на сомнительных «подпорках» нездоровых пристрастий и защитных механизмов. В таком случае вестник выбивает эти «подпорки», заставляя героя признать нестабильность собственного положения и восстановить равновесие, предприняв решительные шаги.

## ВЫВЕДЫВАНИЕ

Русский ученый Владимир Пропп выделял в классическом сюжете русской сказки такой элемент, как выведывание. Злодей совершает вылазку на территорию героя, расспрашивая о нем жителей округи. Эта разведывательная деятельность — тоже своеобразный зов к странствиям, сообщающий аудитории и герою о том, что близится опасность и предстоит борьба.

## ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ И ДИСКОМФОРТ

Зов к странствиям часто вселяет в героя тревогу и растерянность. Вестники порой втираются в доверие под чужой маской, а затем вдруг сбрасывают ее, чтобы призвать героя к действию. Яркий пример подобной ситуации мы видим в фильме Хичкока «Дурная слава». Героиня в исполнении Ингрид Бергман — прожигательница жизни и дочь немецкого шпиона. Зов к

странствиям звучит из уст Кэри Гранта, играющего агента американских спецслужб, который пытается привлечь ее к раскрытию нацистского заговора.

Сначала он разыгрывает обаятельного плейбоя, которому нет дела ни до чего, кроме алкоголя, быстрых машин и красивых женщин. Но девушка случайно узнает, что он не тот, за кого себя выдает, и тогда ему приходится открыто выступить в роли вестника, из чьих уст звучит зов к странствиям.

«Бергман» просыпается с головной болью после ночной вечеринки. «Грант» стоит в дверях и велит ей выпить стакан шипучего бромида, чтобы прийти в себя. Вкус лекарства ей неприятен, но он настаивает, чтобы она его выпила. В этом угадывается символ новой энергии приключения, где горький вкус отзывается ядом после удовольствий, которыми она привыкла жить, но на самом деле это целебное средство.

В этой сцене силуэт Гранта в дверном проеме напоминает темного ангела. Ангела или дьявола? Нечто дьявольское слышится ей даже в его имени — Девлин. Герой Гранта проходит внутрь комнаты, чтобы выполнить миссию вестника, а камера следует за ним: Хичкок показывает его глазами девушки, которая страдает от похмелья, лежа в постели. Ей кажется, будто он идет по потолку. Этот кадр символизирует превращение плейбоя в вестника и то впечатление, которое оно производит на героиню. Итак, зов — патриотическое предложение внедриться в нацистскую шпионскую сеть — прозвучал, и впервые в этой сцене мы видим Девлина в естественном положении и освещении, что демонстрирует отрезвляющее воздействие зова на героиню.

Пока они разговаривают, с головы Алисии сползает похожий на корону шиньон. Это означает, что иллюзорному существованию сказочной принцессы пришел конец. Одновременно мы слышим отдаленный гудок поезда, покидающего город: значит, героиню ждет дальняя дорога. В этой последовательности сцен Хичкок использует каждый символический элемент, чтобы мы поняли, что большие перемены уже на пороге. Зов к странствиям причиняет героине беспокойство и дискомфорт, и все же он необходим для ее развития.

## ЛИШЕНИЯ ИЛИ НУЖДА

Зов к странствиям может выступать в форме потери или лишений, которые герой испытывает в обыденном мире. Например, в фильме «Борьба за огонь» (Quest for Fire, 1981) развитие действия начинается с того, что гаснет последний огонек, который первобытное племя хранило в костяном ящике. Люди начинают умирать от голода и холода. Наконец одна из женщин ставит пустой ящик перед героем, без единого слова давая ему понять, что он должен восполнить потерю. Это и есть зов к странствиям, с которого начинаются приключения центрального персонажа.

Аналогичную функцию может выполнять похищение невесты героя или утрата чего-то очень для него ценного: здоровья, безопасности, любви.

## ОТСУТСТВИЕ ВЫБОРА

Иногда персонажу приходится внять зову к странствиям за неимением других возможностей: механизмы, с помощью которых он решал проблемы обыденного мира, перестали работать, окружающие отступились от него, и ему ничего больше не остается, кроме как решиться на отчаянный поступок. Героиня Вупи Голдберг из фильма «Действуй, сестра!» становится свидетельницей гангстерской разборки, и это вынуждает ее переодеться монахиней. Спрятаться в монастыре или погибнуть — третьего не дано. Другие не имеют даже такого выбора: судьба решает за них все. Человек может, к примеру, получить удар по голове и очнуться в открытом

море, и, хочет он этого или нет, приключение неминуемо.

## ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ ДЛЯ ТРАГИЧЕСКОГО ГЕРОЯ

Зов к странствиям не всегда предвещает перемены к лучшему. Иногда он служит предзнаменованием страшной судьбы героя. В трагедии Шекспира «Юлий Цезарь» прорицатель восклицает: «Бойся мартовских ид!»<sup>13</sup> В «Моби Дике» (Moby Dick, 1956) безумный старик предсказывает команде кораблекрушение.

## ПОВТОРНЫЙ ЗОВ

Поскольку многие истории многоплановы, зов к странствиям может звучать неоднократно. Пример тому — вестерн «Красная река», имеющий сложный и разветвленный сюжет. Том Дансон, герой Джона Уэйна, слышит голос собственного сердца, когда возлюбленная просит его остаться с ней или взять ее с собой, а позднее он сам выступает в роли вестника, предлагая своим ковбоям решиться на первый крупный перегон скота после гражданской войны.

Писательнице Джоан Уайлдер из фильма «Роман с камнем» по телефону сообщают, что колумбийские бандиты похитили ее сестру. С этого звонка начинается путешествие героини в физическом пространстве, но в той же сцене зов к странствиям раздается снова: Джоан получает письмо с картой прииска El Corazon, что в переводе с испанского означает сердце. Это намек на ожидающие ее сердечные перипетии.

### **«ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ 03»**

*Смутное беспокойство, мучающее Дороти, перерастает в смятение, когда злобная мисс Галч забирает Тото. Назрел конфликт между двумя силами, борющимися за власть над душой девочки. Агрессивная энергия тени пытается подавить светлую интуитивную сторону личности.*

*Но Тото, повинувшись инстинкту, убегает. Дороти тоже действует по наитию и уходит из дома. Она испытывает безысходность, не встречая сочувствия со стороны отругавшей ее тети Эм, и принимает вызов. В воздухе чувствуется приближение бури перемен.*

Зов к странствиям — это процесс отбора. При нестабильной ситуации в обществе находятся люди, готовые на поступок, либо их избирают. Тех, кто сопротивляются зову, боясь ответственности, призывают повторно. Решительными добровольцами движет внутренний голос, и они не нуждаются в толчке извне. Они делают выбор самостоятельно. Такие энтузиасты — редкость, большинству же нужен нажим, уговоры или соблазн и лесть. Такое сопротивление героя зову странствий для зрителя часто превращается в увлекательное зрелище. Эту внутреннюю борьбу Джозеф Кэмпбелл назвал «отвержением зова».

## Вопросы и задания

Какую форму принимает зов к странствиям в фильмах «Гражданин Кейн» (Citizen Kane, 1941), «Ровно в полдень», «Роковое влечение», «Основной инстинкт» (Basic Instinct, 1992), «Моби Дик»? От кого или от чего исходит зов к странствиям? Черты каких архетипов проявляются в образе посланника судьбы?

Какого рода призывы к странствиям поступали к вам? Как вы на них отвечали? Приходилось ли вам играть роль вестника для кого-то другого?

---

<sup>13</sup> Середина месяца по римскому календарю. — Прим. пер.

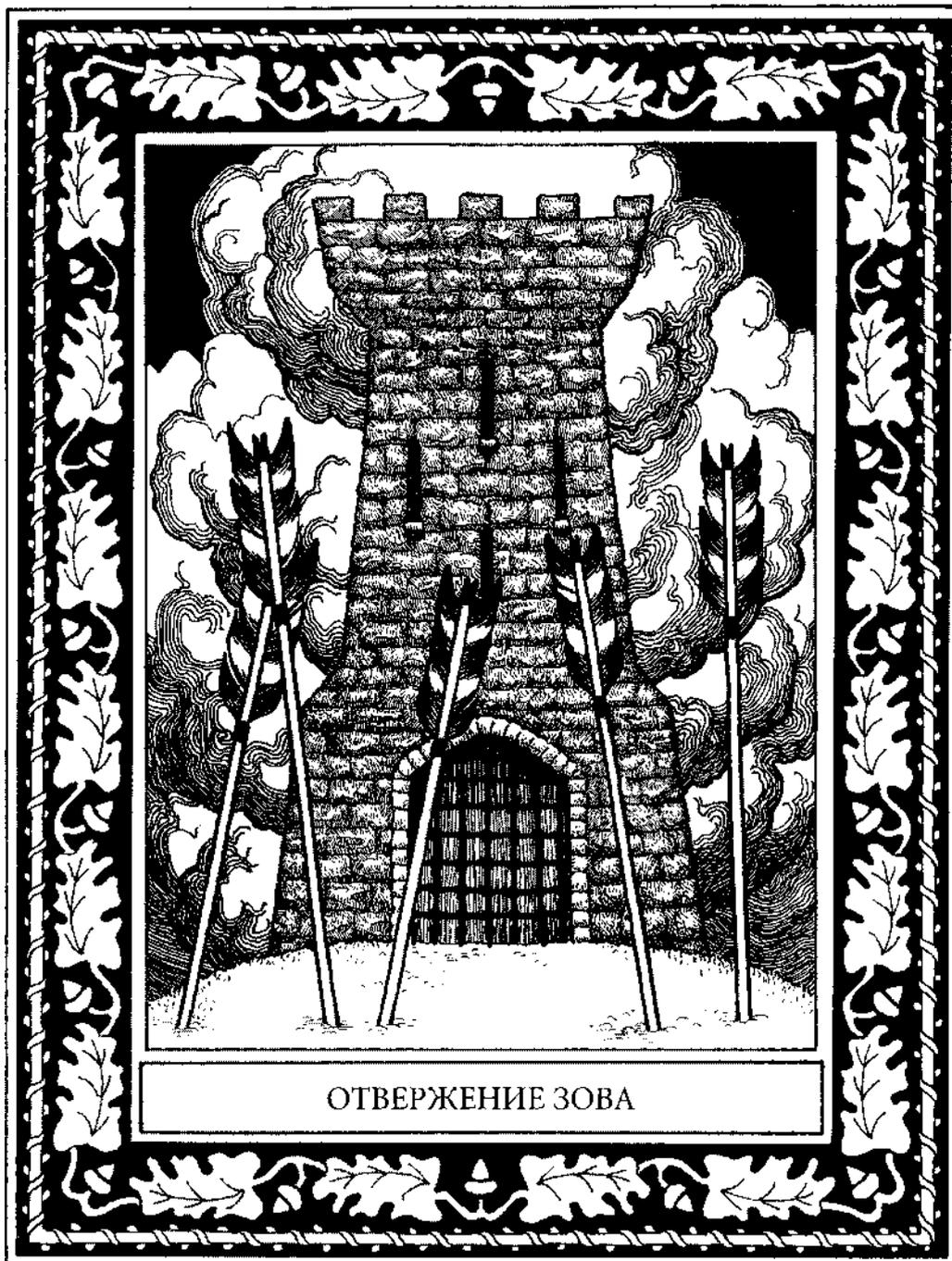
Бывают ли истории без зова к странствиям? Готовы ли вы привести пример?

Что изменится в вашей собственной истории, если переместить зов к странствиям в другую часть сценария? На какой момент развития сюжета его можно перенести и желательно ли это?

Каково, на ваш взгляд, оптимальное место зова к странствиям? Могли бы вы вообще без него обойтись?

Постарайтесь придумать оригинальный вариант зова к странствиям. Как можно его переиначить, чтобы он не воспринимался как клише?

Требует ли ваша история повторного зова к странствиям? Кому он адресован и на каком уровне приключения?



ОТВЕРЖЕНИЕ ЗОВА

## Стадия третья: ОТВЕРЖЕНИЕ ЗОВА

*Это не по тебе, Джоан, и ты это знаешь.  
Из фильма «Роман с камнем» (сценарий Дайан Томас)*

Услышав зов к странствиям, герои не знают, как ответить. Поставьте себя на его место, и вы поймете, как это трудно. Ведь вам предложили пойти на шаг, столь же увлекательный, сколь и опасный — вероятно, даже угрожающий вашей жизни. Иначе это уже не приключение. Вам предстоит переступить собственный страх, вполне естественно, что вы боретесь с сомнениями, по крайней мере, на первых порах.

*Собирайся в путь, друг-искатель. Поразмысли над тем, что случилось в прошлом и что может ждать тебя в будущем. Тень неизвестности блуждает среди нас, пытаясь остановить тебя на пороге. Кто-то из твоих спутников отказался идти, кто-то колеблется, кого-то удерживают любящие семьи. Тебе нашептывают, будто наш замысел безрассуден и мы обречены на поражение. От страха тебе трудно дышать, сердце учащенно бьется. Может быть, ты останешься дома и предоставишь другим рисковать жизнями ради спасения племени? Создан ли ты для того, чтобы быть искателем?*

Остановка перед началом пути выполняет в произведении важную функцию, показывая читателю/зрителю, насколько опасны уготованные герою приключения. Речь идет не о каком-нибудь развлечении, а о рискованной игре, в которой странник может потерять все, что у него есть, включая жизнь. Взвесив возможные последствия и отважившись пойти на жертву ради достижения цели, герой вступает в особенный мир, причем делает это осознанно. Принимая решение, он хорошо обдумал предстоящее путешествие и, возможно, уточнил для себя какие-то задачи.

### УКЛОНЕНИЕ

Разумеется, на первых порах персонаж пытается избежать испытаний. Даже Иисус, молясь в Гефсиманском саду накануне распятия, произнес: «Да минует меня чаша сия!» Он пытался проверить, нет ли способа избежать сурового испытания, действительно ли оно необходимо и иного выхода нет.

Самые отважные персонажи нередко сомневаются, выражают нежелание идти, а иногда и наотрез отказываются подчиняться зову. Рэмбо, Рокки и многочисленные герои Джона Уэйна поначалу стараются уклониться от предлагаемой миссии, поскольку жизненный опыт научил их быть осторожными. Они много повидали на своем веку и не позволят легко втянуть себя в очередное рискованное предприятие. Герой перестает сопротивляться, лишь получив дополнительную мотивацию (похищен/убит друг/родственник), повышающую ставки, либо ему от природы присущи склонность к приключениям или чувство долга.

Детективы и любовники тоже нередко противятся зову, ссылаясь на печальные уроки прошлого, сделавшие их мудрее. Наблюдать за тем, как герой преодолевает свое нежелание, очень увлекательно, и чем упорнее его отказ, тем большее удовлетворение аудитория испытывает, когда он, наконец, уступает.

### ОТГОВОРКИ

Герои часто пытаются отвергнуть зов к странствиям при помощи целого списка неубедительных отговорок. Желая отсрочить встречу с неизведанным, они говорят, будто охотно отравились бы

в путешествие, если бы не масса неотложных дел. Но зов звучит все настойчивее, и герою, как правило, приходится сдаться.

### ТРАГИЧЕСКИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ УПОРСТВА

Упорное отвержение зова может привести к трагедии. В Библии жена Лота превратилась в соляной столб, послушавшись Божьего приказа покинуть Содом и идти, не оглядываясь. Взор, обращенный назад, стремление вернуться в прошлое, отрицание реальности сегодняшнего дня — все это формы отвержения зова.

Длительное сопротивление призыву высших сил отличает трагических героев. В начале фильма «Красная река» Том Дансон отказывается слушать внутренний голос, и у него остается все меньше и меньше шансов обрести счастье. Он упорствует в своем нежелании открыть сердце для любви, продолжая идти по гибельному пути. И только в третьем действии герой наконец-то подчиняется зову, благодаря чему избегает трагической участи.

### КОНФЛИКТУЮЩИЕ ГОЛОСА

По сути, Том Дансон одновременно слышит два разных зова. Любовный призыв исходит от его невесты, но герой предпочитает внять другому голосу — голосу своего мужского эго, которое сулит ему одинокие странствия истинного мачо. Герой вынужден между ними выбирать. Стадия отвержения зова — время, когда необходимо четко обозначить альтернативы трудного выбора героя.

### ПОЗИТИВНЫЙ ОТКАЗ

Отвержение зова — это обычно негативный момент в развитии героя. Он чреват тем, что приключения не начнутся вовсе или заведут не в ту сторону. Однако в некоторых особых случаях, противясь зову, персонаж поступает мудро. Если за зовом стоит искушение или он предвещает беду, персонаж прав, отклоняя его. Три поросенка из сказки оказываются достаточно сообразительными, чтобы не открыть дверь серому волку, несмотря ни на какие уговоры. В фильме «Смерть ей к лицу» (*In Death Becomes Her*, 1998) герою Брюса Уиллиса неоднократно предлагают выпить волшебный эликсир бессмертия, но он, вопреки стараниям очаровательной знахарки (Изабелла Росселлини), отказывается, тем самым спасая собственную душу.

### ГЕРОЙ-ХУДОЖНИК

Отвержение зова может оказаться продуктивным и в том случае, если герой — человек творческой профессии. Мы, писатели, поэты, живописцы и музыканты, слышим множество противоречащих друг другу голосов. Искусство диктует необходимость быть в гуще жизни. Но иногда нам необходимо уединение, если мы хотим сделать что-нибудь стоящее. Подобно героям наших книг, мы должны выбирать или искать компромисс между зовом внешнего мира и потребностями собственной души. Решая следовать возвышенному стремлению к самовыражению, мы, художники, нередко вынуждены отказываться от того, что Джозеф Кэмпбелл назвал «соблазнами мира».

Когда вы решаетесь на большое приключение, обыденный мир каким-то образом узнает об этом и пытается вас остановить. Он поет вам самые сладкие песни, как сирены, стремящиеся заманить корабль Одиссея на скалы. Вы полны решимости, но что-то постоянно норовит отвлечь вас от выбранной цели. Берите пример с гомеровского героя, который приказал своим спутникам заткнуть уши воском, чтобы они не слышали чарующих звуков.

Себя же он приказал привязать к мачте, чтобы продолжать слышать и при этом не иметь возможности привести судно к гибели. Многие художники путешествуют по морю жизни так же, как Одиссей: всеми чувствами они жадно внимают голосам окружающего мира, но добровольные оковы выбранного ремесла ограничивают их свободу. Они отвергают зов мира, чтобы внять зову творчества.

## РЕШИТЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ

В то время как многие герои демонстрируют на этом этапе страх, нерешимость или неприятие, другие не колеблются и не испытывают страха. Это решительные герои, они охотно отправляются навстречу неизвестности и даже сами ищут приключений. Пропп называет их «искателями» и противопоставляет «жертвам». Как бы то ни было, на этапе отвержения зова опасения и сомнения встречаются и в историях о решительных героях. Другие персонажи, напуганные угрожающими герою опасностями, нередко предупреждают его, а заодно и нас, о предстоящих испытаниях.

Такой герой, например, главный персонаж фильма «Танцующий с волками» (*Dances with Wolves*, 1990), может не бояться собственной смерти. Он открыто бросил ей вызов, принявшись галопировать под огнем повстанческих винтовок, и чудом спасся. Он смело шагает навстречу опасностям Дикого Запада, не пытаясь ни от чего уклониться. Но судьба тех, кто противится зову к странствиям, показывает зрителям, насколько прерии опасны и жестоки. Один из таких персонажей — умалишенный офицер, олицетворяющий участь, которая могла бы постичь и Данбара. Жизнь приграничного форта так непонятна и так трудна, что немудрено лишиться рассудка. Не желая мириться с суровой реальностью, командир главного героя сначала уходит в мир фантазий, а затем отвергает зов, совершая самоубийство.

Энергию отвержения зова несет в себе и образ возницы, сопровождающего Данбара в заброшенную крепость, уговаривая его отказаться от своих намерений и вернуться в цивилизованный мир. Когда возницу жестоко убивают индейцы, которых он так боялся, мы понимаем, что и главный герой не застрахован от подобного исхода. Хотя сам Данбар не противится зову, судьбы других персонажей демонстрируют нам опасности приключений.

## ПРИВРАТНИКИ

Героям, преодолевшим свои опасения и решившимся покинуть привычную обстановку, предстоит повстречаться с могучими фигурами, которые вселяют в души странников новые страхи и сомнения. Это привратники, чья роль заключается в том, чтобы испытывать входящих и преграждать путь недостойным, прежде чем приключения начнутся.

Вняв зову к странствиям, Джоан Уайлдер из «Романа с камнем» спешит на помощь своей сестре. Тем не менее и страх, и отвержение зова искусно вплетены в сюжет в сцене разговора главной героини с издательницей, которая надевает устрашающую маску привратника. Жесткая циничная женщина намеренно преувеличивает опасности путешествия в надежде уговорить Джоан остаться дома. Уподобляясь ведьме, произносящей проклятье, она объявляет подругу-писательнице непригодной для роли героини. Джоан почти соглашается с ней, но теперь она еще решительнее настроена вызволить сестру из беды. Несмотря на то что Джоан отправляется в путешествие не колеблясь, мы, зрители, понимаем, с какими сомнениями, страхами и рисками может быть сопряжено подобное предприятие.

Образ издательницы представляет собой яркий пример того, как один персонаж может примерять на себя маски разных архетипов. Первоначально эта дама появляется перед нами как

наставник и подруга главной героини, союзница в профессиональных вопросах и в отношениях с мужчинами. Но вдруг наставник превращается в свирепого привратника, который изрыгает угрозы, стараясь остановить путника. Издательница ведет себя по отношению к Джоан как не в меру заботливая мать, не позволяющая ребенку учиться на собственных ошибках. В этот момент ее функция заключается в том, чтобы испытать решимость главной героини.

Сама же героиня выполняет другую важную задачу — формулирует для зрителей основной вопрос фильма: сможет ли она, Джоан, стать настоящей искательницей и пройти все уготованные ей испытания? С точки зрения напряженности сюжета гораздо эффективнее показать сомнения героя в собственных силах, чем уверенность в том, что он так или иначе выйдет сухим из воды. История сильнее увлечет зрителей, если они будут следить за происходящим с ощущением неопределенности. Момент отвержения зова обычно помогает поддержать зрителя в таком подвешенном состоянии.

Ситуация, когда персонаж меняет маску наставника на маску привратника, нередка. Иногда наставники вдохновляют героя на странствия, а иногда, наоборот, преграждают ему дорогу, предостерегая его от чего-то, что общество может не одобрить, — чего-то неразумного, опасного либо противозаконного. В таких случаях наставник-привратник выступает выразителем воли социума или культуры, призывая подопечного соблюдать границы дозволенного. В фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз» детройтский начальник Акселя Фоули встает на его пути, запретив участвовать в расследовании дела, но герой Мёрфи, разумеется, тут же нарушает этот запрет.

## ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ

Герои неизбежно нарушают границы, установленные наставниками и привратниками, в силу того, что мы назвали бы «законом потайной двери». Если сказочной красавице говорят, что весь дворец чудовища в ее распоряжении, за исключением одного-единственного чулана, мы знаем: рано или поздно девушка обязательно туда войдет. Если Пандоре запрещено открывать ящик, она не успокоится, пока не заглянет внутрь. Если Психее возбраняется смотреть на Купидона, ее взгляд непременно упадет украдкой на лицо возлюбленного. Эти истории повествуют о непобедимом человеческом любопытстве, о нашем непреодолимом желании знать все то, что от нас сокрыто.

### **«ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ 03»**

*Убегав из дома, Дороти оказывается в ярмарочном фургончике профессора Марвела — мудрого старца, чья функция в данный момент заключается в том, чтобы удержать героиню от опасного приключения. На этом этапе Дороти являет собой решительную героиню, и профессору, казалось бы, остается лишь делиться своими опасениями с аудиторией, но при помощи колдовства он все же заставляет девочку повернуть обратно. Он вынудил ее отвергнуть зов к странствиям — на какое-то время.*

*Однако, по сути, старый волшебник становится для Дороти глашатаем нового зова. Он ставит перед ней цель вернуться домой, помириться с тетей Эм и научиться справляться с собственными чувствами вместо того, чтобы убегать от них.*

*Путешественница отправляется в обратный путь, но мощная энергия перемен уже разбужена, и теперь эту силу не остановить. Оказывается, грозный торнадо, олицетворение взбудораженных душевных сил девочки, загнал под землю всех ее друзей и близких, так что теперь ей никак до них не добраться. Дороти осталась одна, если не считать Тото,*

*олицетворяющего интуицию. Как и многие другие герои, маленькая странница понимает, что, однажды решившись на путешествие, уже никогда не вернется к прежней жизни. Значит, отвержение зова было напрасным. Мосты между прошлым и настоящим сожжены, Дороти сделала первый шаг и должна принять его последствия.*

*Девочка укрывается в пустом доме. Это символ универсального языка сновидений, означающий старую структуру личности. Но даже в убежище героиню настигает ее же поднятый вихрь перемен, и никакие стены не в силах от него защитить.*

Момент отвержения зова может быть мимолетным. Порой он выражается в какой-то паре слов или короткой заминке между появлением вестника и началом странствий. (Нередко несколько этапов пути накладываются друг на друга в рамках одной сцены — фольклористы называют такое явление «слиянием».) В зависимости от характера персонажа отвержение может оказаться одним-единственным шагом, предшествующим развитию основного действия, или же возникать на каждой новой ступени.

Этот этап предоставляет странствующему герою возможность пересмотреть цели своего путешествия. Приключение, которое было затеяно шутки ради или для того, чтобы избежать чего-то неприятного, иной раз принимает более возвышенную форму духовных исканий.

Персонаж задерживается на пороге особенного мира, давая аудитории понять, как страшно идти навстречу неизвестности. Но тревоги и сомнения искореняются или обуздываются — часто при помощи мудрого совета или магического дара, который ждет героя на следующем этапе, то есть при встрече с наставником.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Как противятся зову к странствиям герои фильмов «Роковое влечение», «Красотка» и «Их собственная лига»? Является ли отвержение зова обязательным этапом для любого сюжета и любого героя?

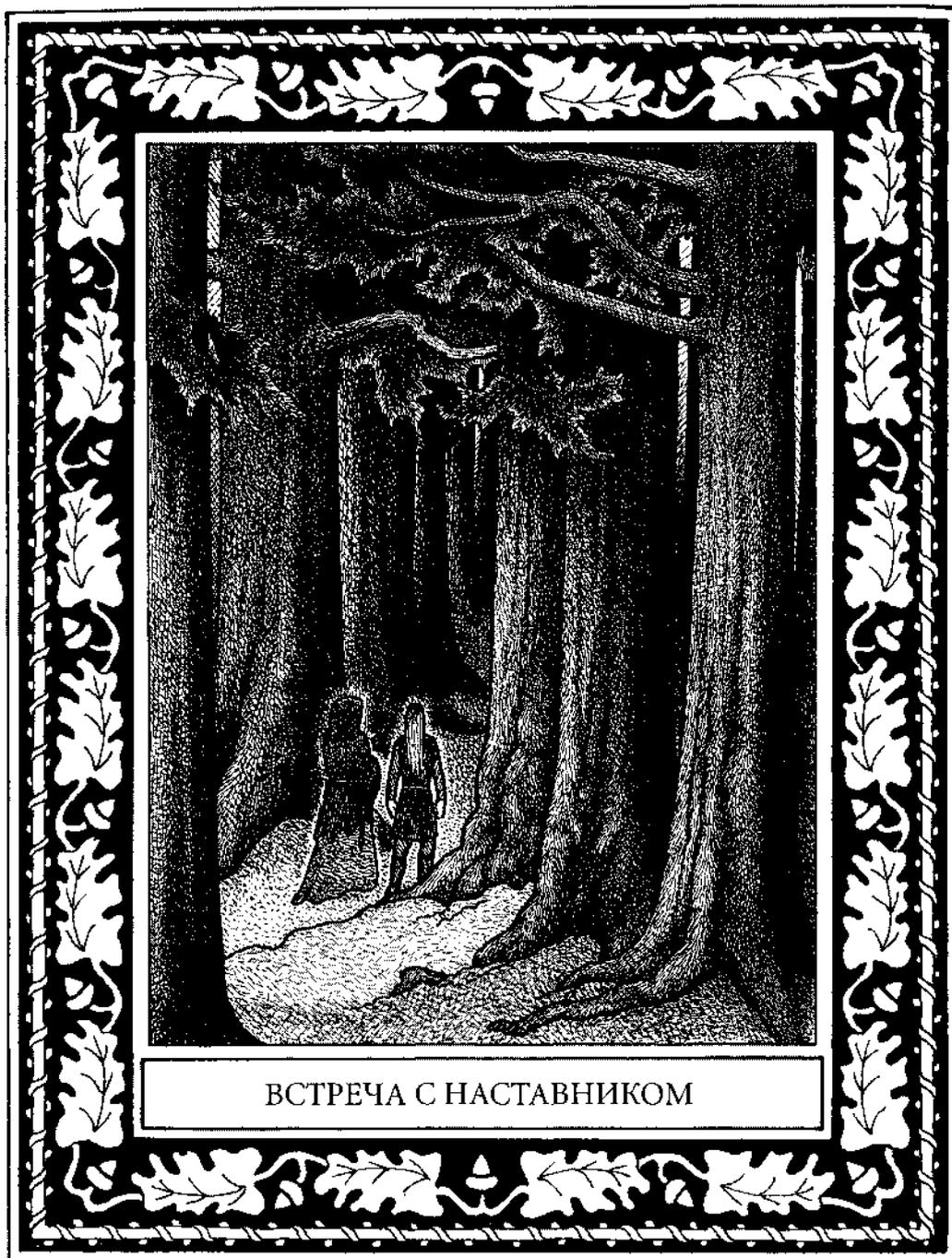
Чего боятся персонажи вашей истории? Какие из этих страхов беспочвенны, а какие обоснованы? Как они проявляются?

Как ваши герои противостоят зову к странствиям? Каковы последствия этого сопротивления?

Если главные герои вашей истории — решительные искатели приключений, присутствуют ли в их окружении образы или силы, с чьей помощью аудитория могла бы понять, насколько путешествие опасно?

Приходилось ли вам самим отвергать зов к странствиям? Как бы изменилась ваша жизнь, если бы вы ему последовали?

Случалось ли вам жалеть о том, что вы вняли зову к странствиям, а не отвергли его?



ВСТРЕЧА С НАСТАВНИКОМ

## Стадия четвертая ВСТРЕЧА С НАСТАВНИКОМ

Сходная с Ментором видом и речью, предстала Афина.

Гомер. *Одиссея*. Песнь II, стих 268

Иногда, если вы не готовы к встрече с неизведанным, зов лучше отвергнуть. В мифологии и фольклоре собраться с силами герою нередко помогает мудрый и добрый наставник, чья функция заключается в защите, наставлении, обучении подопечного. Кроме того, он должен обеспечить героя волшебными предметами. В своем исследовании русских сказок Владимир Пропп называет такого персонажа «дарителем», или «снабдите-лем», поскольку его задача — снабдить героя тем, что ему понадобится в путешествии. Встреча с наставником — это этап, на котором герой обретает уверенность в себе, знания и припасы, без которых невозможно преодолеть страх и начать движение.

*Искатель! Если ты стоишь, объятый страхом, на пороге особенного мира, спроси совета у старейшин твоего племени. Разыщи тех, кому уже доводилось покидать родные края. Выведай тайны озер и источников, троп, по которым бродит зверь, и опушек, усеянных ягодами, узнай, каких гиблых мест, зыбучих песков, и чудовищ надлежит избегать. Старец, слишком немощный, чтобы отправиться странствовать, начертит на земле карту. Шаман вложит в ладонь какой-нибудь волшебный оберег, который будет защищать и направлять тебя в пути. Теперь можно смело отправляться в путь, ведь с тобой мудрость родного племени.*

### ГЕРОИ И НАСТАВНИКИ

Тема взаимоотношений наставников и подопечных не прекращает звучать в литературе и кино во множестве вариаций. Главенствующее положение наставничество занимает в таких фильмах, как «Расцвет мисс Джин Броди» (*The Prime of Miss Jean Brodie*, 1969), «Малыш-каратист» (*Karate Kid*, 1984), «Выстоять и сделать» (*Stand and Deliver*, 1988). Не счесть историй, где наставник спасает героя, оказываясь рядом в критический момент, как в «Красной реке», «Обыкновенных людях», «Звездных войнах» или «Жареных зеленых помидорах» (*Fried Green Tomatoes*, 1991).

### НАСТАВНИК КАК ИСТОЧНИК МУДРОСТИ

Даже если в сюжете отсутствует персонаж, выполняющий многочисленные функции архетипа наставника, еще до начала приключения герой почти всегда соприкасается с неким источником мудрости. Он обращается за советом к кому-то имеющему подобный опыт, или припоминает то, что пережил сам. Так или иначе, наставники помогают разобраться с картами, схемами, чертежами. Вполне разумно проверить карты, вступая на путь героя, часто таящий испытания и опасности.

Момент встречи центрального персонажа с наставником обладает богатым потенциалом с точки зрения конфликта, юмора, трагедии. Основой для всего этого служит эмоциональная связь, возникающая между героем и наставником: читатели и зрители, как правило, с увлечением следят за тем, как опыт и знания одного поколения передаются другому. У каждого из нас был свой наставник или образец для подражания.

### НАСТАВНИКИ В МИФОЛОГИИ И ФОЛЬКЛОРЕ

В фольклоре бесчисленное множество сюжетов связано с описаниями героев, встречающих

могущественных защитников, которые напутствуют их и одаривают магическими предметами. Мы читаем об эльфах, помогающих башмачнику, животных, защищающих маленьких девочек в русских сказках, семи гномах, приютивших Белоснежку, или о Коте в сапогах, благодаря которому бедный сын мельника заполучил целое королевство. Все это проекции архетипа наставника, помогающего герою и направляющего его.

Персонажи мифов обращаются за советом и содействием к ведьмам, волшебникам и целителям, а также к духам и богам, почитаемым в данной культуре. Гомеровские герои имеют собственных покровителей и покровительниц на Олимпе. Некоторых персонажей растят и воспитывают чудесные существа полубожественной-полу- человеческой природы, например кентавры.

## ХИРОН КАК ПРОТОТИП ВСЕХ НАСТАВНИКОВ

Наставником многих греческих героев был Хирон, сын бога Кроноса и кобылицы, прототип всех мудрецов. Он взрастил целую армию мифологических персонажей, таких как Геракл, Актеон, Ахилл, Пелей и величайший хирург античности Эскулап. В образе Хирона сосредоточены представления древних греков о том, каким должен быть наставник.

Если большинство кентавров свирепы и необузданны, то Хирон наделен необычайно мирным и добрым нравом. Однако и в нем говорит дикая природа: будучи наполовину человеком, а наполовину животным, он несет в себе энергию, которую шаманы многих культур стремятся получить, танцуя в звериных шкурах. Хирон — воплощение природной интуиции, облагороженной и приспособленной к образованию. Он своего рода медиум, посредник между человеком и высшими силами. Многие литературные и кинематографические наставники порой также демонстрируют связь с природой и миром духов.

Хирон вел своих подопечных от одного поворотного момента жизни к другому, терпеливо обучая их стрельбе из лука, поэзии, врачеванию и т.д. Не всегда усилия доброго кентавра вознаграждались. Геракл ранил своего наставника отравленной стрелой, и тот стал молить богов о смерти как о милости. Однако после его героической жертвы, когда, спасая Прометея, он занял его место в царстве мертвых, греки удостоили Хирона высшей почести. Зевс превратил его в созвездие Стрельца, и соответствующий знак зодиака изображается в виде кентавра, стреляющего из лука. Несомненно, учителя и наставники пользовались большим уважением в Древней Греции.

## НАСТАВНИК САМ ПО СЕБЕ

Слово «ментор» происходит от имени персонажа гомеровской «Одиссеи». Ментор был верным другом Одиссея, и ему царь Итаки доверил воспитание своего сына Телемаха, пока сам не вернется с Троянской войны. Так имя Ментора стало нарицательным для наставников, учителей и руководителей, хотя на самом деле жизнь в архетип наставника вдохнула действующая за кулисами мудрая богиня Афина.

Голубоглазая богиня равнодушна к Одиссею и хочет, чтобы он благополучно вернулся домой. Приглядывает она и за его наследником Телемахом. В начальных сценах «Одиссеи» юный Телемах оказывается в сложном положении (обыденный мир): руки его матери добиваются назойливые молодые женихи. Чтобы разрешить ситуацию, Афина принимает человеческое обличье. Важная функция архетипа наставника — служить зачином истории.

Сначала богиня перевоплощается в странствующего воина по имени Ментес и внушает Телемаху, что пора выпроводить нежеланных гостей и отправиться на поиски отца (зов к

странствиям). Юноша пытается последовать совету, но, когда женихи поднимают его на смех, приходит в уныние и отказывается от выполнения миссии (отвержение зова). Казалось бы, действие зашло в тупик, но Афина разрешает проблему: приняв обличье Ментора, учителя Телемаха, она вдохновляет молодого героя на путешествие, а также помогает ему найти корабль и собрать команду. Следовательно, хотя мы называем своих советчиков и руководителей менторами, на самом деле эту роль в данном случае выполняла Афина.

В образе светлоокой богини сосредоточилась вся сила архетипа наставника. Появись она в своем подлинном обличье, даже самый мужественный герой мог бы не выдержать такого потрясения. Не случайно высшие силы, как правило, говорят с нами при посредстве других людей, вселяя в них божественный дух. Эта боговдохновенность присуща каждому хорошему учителю или наставнику, и он может чудесным образом делиться своим даром с учениками/аудиторией.

Имена Ментес, Ментор, да и слово «ментальный» объединяют общие корни: латинский *mens* (ум, разум) или греческий *psuch* (намерение, сила, дух, напоминание). Менторы, или наставники, в историях воздействует в первую очередь на сознание и волю героев. Даже давая своему подопечному что-то материальное, наставник укрепляет его душевные силы накануне испытания. Ведь *psuch* — это еще и отвага.

## КАК ИЗБЕЖАТЬ МЕНТОРСКИХ КЛИШЕ

Аудитория отлично знакома с архетипом наставника. Благодаря множеству книг и фильмов мы ясно представляем себе классические менторские привычки, интонации и жесты, которые часто превращаются в штампы, тиражируя образы фей-крестных и седобородых старцев в высоких шляпах. Старайтесь избегать общих мест, переосмысливайте архетипы, тогда в вашей истории они будут свежими и неожиданными! Переверните все с ног на голову или вовсе откажитесь от них и посмотрите, что выйдет! Отсутствие наставника создает для героя особую, нестандартную ситуацию. Но не забывайте о существовании архетипа наставника и о том, как воспринимает его аудитория.

## ЛОЖНОЕ РУКОВОДСТВО

Порой аудитория охотно позволяет наставнику (или любому другому персонажу) вводить себя в заблуждение. В жизни часто бывает, что человек вовсе не такой, каким показался нам при первой встрече. Под маской ментора может скрываться злодей, желающий заманить героя на путь преступления. Так поступает Феджин из «Оливера Твиста», обучающий маленьких мальчиков воровству. Иногда, следуя советам ложного наставника, персонаж, сам того не ведая, ввязывается в опасное предприятие или становится сообщником негодяев. В фильме «Арабеска» псевдонаставник хитростью вынуждает героя Грегори Пека помогать шпионам. Зрителей можно убедить в том, что перед ними классический добрый и мудрый волшебник, а потом они вдруг обнаружат, что персонаж не тот, за кого себя выдает. Сыграйте на ожиданиях и предположениях аудитории, чтобы потом удивить ее.

## КОНФЛИКТ ГЕРОЯ И НАСТАВНИКА

Взаимоотношения подопечного и наставника могут принять самый трагический оборот, если первый выказывает неблагодарность или склонность к насилию. При своей репутации славного героя Геракл демонстрирует настораживающую склонность причинять вред своим наставникам. Прежде чем смертельно ранить Хирона, он, рассвирепев, разбивает о голову своего учителя музыки Лина первую в мире лиру.

Случается и так, что наставник оказывается злодеем или предателем. В фильме «Санкция на пике Эйгера» (The Eiger Sanction, 1975) мнимо доброжелательный наставник (Джордж Кеннеди) неожиданно предпринимает попытку убить своего ученика (Клинт Иствуд). Карлик Регин, персонаж скандинавских мифов, сначала выступает как наставник Сигурда — победителя дракона и даже перековывает его сломанный меч. Но затем выясняется, что «помощник» лелеял коварный план: в конце пути он хотел убить героя и забрать добытые им сокровища.

Румпелынтильцхен из немецкой сказки первоначально ведет себя как наставник, выручающий девушку, чей отец солгал, будто она умеет прясть золотые нити из соломы. Но цена за услуги карлика оказывается слишком высокой: он требует первенца героини.

Эта история учит нас, что не всем помощникам следует доверять. Никогда не помешает задуматься о том, какие мотивы руководят нашими наставниками. Иначе можно не отличить добрый совет от дурного.

Иногда герои разочаровываются в наставниках, которыми восхищались в годы ученичества. Например, герой Джеймса Стюарта из фильма «Мистер Смит едет в Вашингтон» с горечью понимает, что его наставник, благородный сенатор (Клод Рейнс), которого он считал образцом для подражания, так же бесчестен и труслив, как и весь Конгресс.

Порой наставники уподобляются родителям, которые боятся дать детям свободу. Избыточная опека может привести к трагическим последствиям. Персонаж романа Дюморье<sup>14</sup> «Трильби» представляет мрачный портрет учителя, восплававшего к ученице страстью, которая губит их обоих.

## НАСТАВНИК — ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ИСТОРИИ

В некоторых историях фигура наставника оказывается центральной. И роман, и фильм «До свидания, мистер Чипе!» (Goodbye, Mr. Chips, 1939) построены на этой теме. Мистер Чипе — наставник для тысяч мальчишек и одновременно главный герой, имеющий собственных наставников.

В умном и забавном фильме «Барбаросса» (Barbarossa, 1982) отношения наставничества в центре. Отчаянный головорез, легенда Дикого Запада (Уилли Нельсон), воспитывает деревенского паренька (Гэри Бьюзи), который оказывается настолько способным учеником, что в финале готов занять место своего учителя.

## НАСТАВНИК КАК ЭВОЛЮЦИОНИРОВАВШИЙ ГЕРОЙ

Наставников можно рассматривать как героев, которые приобрели достаточный опыт, чтобы учить других. Однажды или даже неоднократно они прошли путь героя и теперь готовы передать следующему поколению полученные знания и умения. Процесс перехода от героя к наставнику можно проиллюстрировать с помощью колоды таро: начав с маски дурака, персонаж последовательно примеряет на себя роли волшебника, воина, вестника, завоевателя, любовника, вора, правителя, отшельника и т. д. Наконец он дорастает до иеро-фанта — верховного жреца, учителя, получившего опыт в процессе многих путешествий героя.

## СУДЬБОНОСНОЕ ВЛИЯНИЕ

Чаще всего обучение и испытание сил — лишь переходные этапы в развитии героя, детали

---

<sup>14</sup> Джордж Дюморье (1834-1896) — английский литератор и карикатурист, дед писательницы Дафны Дюморье. — *Прим. пер.*

большого полотна. В литературе и кино время воздействия наставников на героев тоже обычно бывает недолгим. Однако последствия мимолетной встречи с мудрым старцем чрезвычайно важны для развития сюжета: благодаря вовремя произнесенному напутствию странник побеждает свой страх и обретает способность действовать. Наставник может появляться в книге или фильме всего лишь пару раз. Добрая волшебница Глин- да фигурирует в «Волшебнике страны Оз» трижды: 1) дает Дороти красные туфельки, которые ведут ее по желтой дороге; 2) покрывает маки, навевающие сон, чистым белым снегом; 3) помогает девочке вернуться домой при помощи все тех же красных туфелек. Во всех трех случаях чародейка обеспечивает дальнейшее развитие сюжета, поддержав маленькую героиню советом или вручив ей волшебный предмет.

За всю историю литературы и кино создано несметное множество разных фигур наставников. Это объясняется потрясающей функциональностью этого архетипа. Героям книг и фильмов не обойтись без наставников, поскольку и в реальной жизни мы все у кого-нибудь учимся. Архетип наставника, воплощенный в человеке, в традиции, нравственном кодексе или высшей силе, представлен едва ли не в каждой истории: наставник делает герою подарки, дает ему советы и вдохновляет на подвиги, тем самым обеспечивая развитие действия.

### **«ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»**

*Как и многие другие искатели приключений, Дороти встречает на своем пути нескольких наставников, непохожих друг на друга. Почти у каждого, с кем ее сталкивает случай, она чему-то учится. Значит, все персонажи в определенном смысле выполняют по отношению к ней наставнические функции.*

*Профессор Марвел помогает девочке понять, что она любима, и отправляет ее на поиски дома, под которым в данном случае подразумевается нечто большее, чем канзасская ферма. Дороти должна сделать своим подлинным домом собственную душу, и, повернув назад, чтобы взглянуть в лицо старым проблемам, она делает первый шаг в верном направлении.*

*Но торнадо переносит героиню в страну Оз, где ее ждет Глинда: новый мир — новый наставник. Волшебница знакомит девочку с правилами сказочного королевства, дарит ей чудесные рубиновые башмачки и указывает мощную желтым кирпичом дорогу — золотой путь героев. Глинда дает Дороти позитивную женскую ролевую модель, уравновешивающую негатив злой ведьмы.*

*Все три сказочных спутника Дороти — соломенный человек, железный человек и говорящий лев — выполняют по отношению к девочке функции союзников и наставников. Благодаря им она многое узнает об уме, сердце и храбрости. Они олицетворяют разные образы мужской энергии, которые героиня должна сделать частью своей личности.*

*Сам волшебник страны Оз тоже выступает наставником Дороти. Он вдохновляет ее на новое приключение, дав ей почти невыполнимое задание — завладеть помелом ведьмы. Он заставляет девочку лицом к лицу встретиться с тем, чего она больше всего боится, — с враждебной женской энергией злой колдуньи.*

*Наставником Дороти в каком-то смысле служит даже ее собачка Тото. Во всем руководствуясь инстинктом, пес олицетворяет интуицию своей хозяйки. Из-за него девочка неоднократно идет на риск, но он же помогает ей благополучно преодолевать препятствия.*

Итак, архетип ментора очень полезен для автора. Помимо того, что наставники задают истории

движение и обеспечивают героям мотивацию и предметы, необходимые для путешествия, они могут придать комический или, наоборот, трагический оттенок отношениям. Некоторые истории не нуждаются в особом персонаже, исполняющем функции этого архетипа, но в какой-то момент почти в каждом произведении его роль берет на себя кто-то, временно надевающий маску наставника, чтобы помочь герою.

Зайдя в тупик, авторы могут искать помощи у наставника, как это делают литературные герои. Писатель может посоветоваться с коллегой, обратиться к мудрой книге или поискать вдохновения в недрах собственной души. Советы наставника могут быть очень простыми: «Дыши глубже, не сдавайся! Все хорошо! Все, что только может тебе понадобиться, ты найдешь внутри себя».

Писатели не должны забывать о том, что сами они являются своего рода наставниками для читателей, шаманами, путешествующими в другие миры и приносящими оттуда песни, которые лечат человеческие души. Подобно мудрым мифологическим старцам, в своих историях они делятся с людьми знаниями, опытом, наблюдениями, чувствами, вдохновением. Они создают образы и метафоры, которые служат людям путеводными нитями в реальной жизни — а это большая честь и ответственность для писателя.

Благодаря встрече с наставником герой преодолевает свой страх и, сделав шаг навстречу неизвестности, оказывается на следующем этапе своего пути — у первого порога.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Кто или что выполняет функции наставника в фильмах «Роковое влечение», «Красотка», «Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs, 1991)?

Выберите любые три телесериала. Присутствует ли в каждом из них фигура наставника? Какие задачи она выполняет?

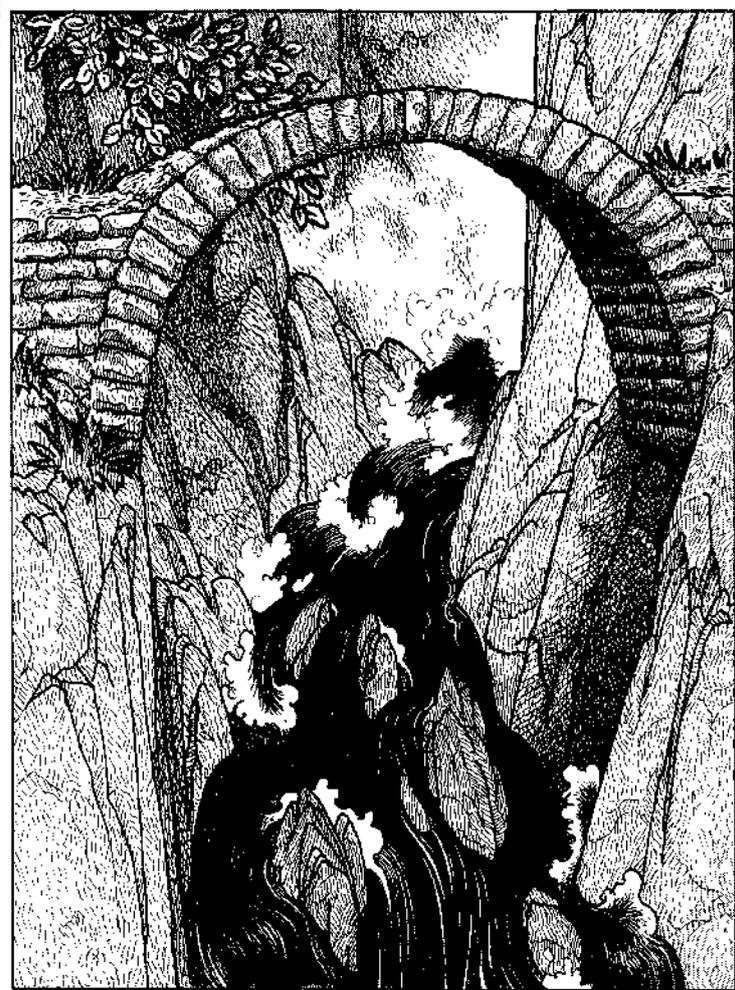
Есть ли среди персонажей вашей истории классический представитель архетипа наставника? Может быть, время от времени маски наставников надевают и другие персонажи?

Если в произведении отсутствует фигура наставника, выиграет ли сюжет благодаря включению такого образа?

Какие наставнические функции выполняют или могли бы выполнять персонажи вашей истории? Нуждается ли ваш герой в наставнике?

Есть ли у вашего героя какой-либо внутренний кодекс или образец для подражания? Есть ли у него совесть, и как она о себе заявляет?

В фильмах Стивена Спилберга «В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark, 1981) и «Индиана Джонс и Храм судьбы» показаны герои, у которых, казалось бы, нет наставника. Они учатся у всех, с кем сталкивает их жизнь, но ни для кого из персонажей наставничество не становится основной функцией. В третьем фильме цикла, «Индиана Джонс и последний крестовый поход» (Indiana Jones and the Last Crusade, 1989), появляется отец Инди, которого играет Шон Коннери. Можно ли его назвать наставником своего сына? Все ли родители наставники? Что вы могли бы сказать о своих? Как ведет себя по отношению к наставнику герой вашей истории?



ПРЕОДОЛЕНИЕ ПЕРВОГО ПОРОГА

## Стадия пятая. ПРЕОДОЛЕНИЕ ПЕРВОГО ПОРОГА

**Просто иди по дороге из желтого кирпича.**

*Из фильма «Волшебник страны Оз» (сценарий Ноэла Лэнгли, Флоренс Рейерсон и Эдгара Аллана Вульфа)*

Герой стоит на пороге особенного мира. Приключения уже совсем близко. Скоро начнется второе действие. Зов к странствиям услышан, страхи и сомнения подавлены, все необходимые приготовления сделаны. И все-таки главный момент первого акта еще не наступил. Преодоление первого порога — это то волевое усилие, которое окончательно убедит нас в том, что герой готов к приключениям.

*Ряды искателей редуют. Некоторые из нас повернули домой, но самые упорные готовы преодолеть порог, за которым начнутся подлинные испытания. Все мы знаем, что родное племя доведено до отчаяния. Нужно действовать, не теряя времени. Едва успев собраться с духом, мы спешно покинули свои жилища, оставив позади все, к чему привыкли. И вот теперь, шагая вперед, ты чувствуешь, будто невидимые нити связывают тебя с твоими любимыми. Разлука горька, но ты делаешь глубокий вдох и погружаешься в пучину неизведанного.*

*Мы вступаем на незнакомую территорию, она может быть безлюдной, как пустыня, а может изобиловать жизнью. Ты ощущаешь присутствие странных существ: вооруженные острыми шипами или когтями, они охраняют путь к сокровищам, которые ты ищешь. Но мы понимаем, что повернуть назад уже нельзя. К добру все это или к худу, но путешествие началось, и нужно идти вперед.*

### ПРИБЛИЖЕНИЕ К ПОРОГУ

Если герой выслушал советы и принял дары своего наставника, это еще не значит, что приключение началось. Для принятия окончательного решения герою нередко требуется вмешательство некоей новой силы, которая изменит направление повествования или его интенсивность. Это эквивалент знаменитого «поворотного пункта» классической трехчастной структуры кинофильма. Злодей может убить или похитить кого-то, кто дорог герою, тем самым развеяв все сомнения. Непогода может повлиять на курс корабля или герою могут дать крайний срок на выполнение задачи. Иногда герой принимает трудное для себя решение, поскольку иного пути просто нет. Случается, что судьба не оставляет выбора, насильственно толкая героя в путь. Так, в фильме «Тельма и Луиза» (Thelma & Louise, 1991) одна из героинь непреднамеренно убивает мужчину, напавшего на ее подругу, после чего обе женщины вынуждены переступить порог в новый мир, чтобы скрыться от правосудия.

Другой подобный пример мы находим в фильме Хичкока «К северу через северо-запад». На протяжении всего первого акта Роджер Торнхилл, рекламный агент, которого приняли за шпиона, противился зову к странствиям. Но происходит нечто такое, после чего герою уже никак нельзя сидеть на месте: человека, с которым он беседует в здании штаб-квартиры ООН, при свидетелях убивают, причем делается это так, что подозрение падает на Роджера. Теперь бедняге приходится бежать, скрываясь одновременно от полиции и от вражеских шпионов, вознамерившихся уничтожить его любой ценой. Это убийство становится тем внешним событием, которое толкает сюжет к преодолению первого порога и особенному миру. Персонажу не остается ничего иного, кроме как вступить в опасную игру.

Пусковым механизмом могут служить и внутренние переживания. Поняв, что на кону

собственная душа, герой задает себе вопрос: «Стоит ли продолжать жить так, как я жил всегда, или лучше рискнуть всем ради того, чтобы развиваться и меняться?» В фильме «Обыкновенные люди» жизнь Конрада становится все более невыносимой, заставляя его преодолеть страх и обратиться к психотерапевту, который поможет ему залечить травму из-за гибели брата.

Нередко внешние обстоятельства и внутренний выбор сообща приближают начало второго действия. В фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз» Аксель Фоули видит, как друга его детства жестоко убивают бандиты, и ставит себе цель отыскать того, кто их нанял. Но чтобы окончательно преодолеть сопротивление окружающей среды и начать действовать, герою нужен дополнительный стимул: именно в той сцене, где начальник предостерегает его от участия в расследовании, он принимает твердое решение проигнорировать запрет и войти в особенный мир, чего бы это ни стоило.

## ПРИВРАТНИКИ

Приблизившись к порогу, вы, скорее всего, обнаружите, что вам преграждают путь некие существа. Это привратники — очень мощный и полезный архетип. Они могут возникать в любой момент, мешая герою идти дальше и испытывая его силы, но обычно их можно встретить у всевозможных дверей и проходов. Капитан детройтской полиции, шеф Акселя Фоули, — именно такая фигура.

Встреча с привратником — обязательный момент в воспитании героя. В греческой мифологии вход в царство мертвых охраняет Цербер, и многим отважным искателям приходилось придумывать способы пройти мимо пасти страшного трехголового пса. Угрюмый паромщик Харон, переправляющий души умерших через реку Стикс, — тоже привратник. Его полагалось задабривать монетой.

Задача героя заключается в том, чтобы побороть или обойти стражу. Иногда угрозы оказываются ложными: в таком случае самое мудрое решение — просто перешагнуть порог, ничего не слушая. Иногда враждебную энергию привратника можно попытаться обратить себе на пользу или же направить против него самого. А иногда страннику достаточно лишь понять, что мнимая преграда на самом деле никакая не преграда, а подспорье, с помощью которого удобнее преодолеть препятствие. Порой стражники, с виду грозные, превращаются в верных союзников героев.

Некоторым привратникам нужно всего лишь признание. Охрана первого порога — важная роль, и невежливо пройти мимо, не выказав уважения к силе того, кто занимает столь ответственную позицию. Он ждет почтительного приветствия, как швейцар или театральный билетер ждет чаевых.

## ПРЕОДОЛЕНИЕ ПОРОГА

Порог — это не что иное, как граница между двумя мирами. Если герой не наберется смелости и не шагнет в неизвестность, приключение никогда не начнется.

В бесчисленном множестве фильмов рубеж миров символически обозначается физическими препятствиями, такими как двери, ворота, мосты, пустыни, каньоны, стены, скалы или водоемы. Во многих вестернах на данном этапе развития сюжета герою приходится переплывать реку или пробираться сквозь пограничные укрепления. В конце первого действия фильма «Ганга Дин» персонажи бросаются с высокого утеса, чтобы спастись от преследователей. Этот прыжок в неизвестность доказывает готовность к испытаниям, которые ждут их в особенном мире во втором действии.

В старом кино момент преодоления порога часто сопровождался кратковременным затемнением экрана. Этот прием обозначал для зрителей перемещение во времени или пространстве и воспринимался как своеобразный эквивалент опусканию театрального занавеса для смены декораций и реквизита перед началом следующей картины.

Сегодняшние режиссеры, как правило, предпочитают прямой переход от первого действия ко второму. И все же в ту секунду, когда герой переступает заветный порог, зрители не могут не почувствовать смены энергии. Момент перехода из обыденного мира в мир особенный легко подчеркнуть при помощи звуковых эффектов и визуального контраста. Может нарастать темп повествования. Нередко преодоление сюжетного порога совпадает с попаданием героя на незнакомую территорию или в незнакомое здание. В фильме «Их собственная лига» второе действие начинается с того, что женщины приходят на большое профессиональное бейсбольное поле, так непохожее на провинциальные стадионы, на которых они играли раньше.

Преодоление порога может быть одномоментным, но может растянуться на серию эпизодов. В фильме «Лоуренс Аравийский» (Lawrence of Arabia, 1962) подробно показаны лишения, которые герой претерпевает при переходе опасного участка пустыни, называемого Наквальней солнца.

Чтобы переступить порог, путнику необходимо набраться храбрости. Он стоит, как дурак из колоды таро, занеся одну ногу над пропастью неизвестности, и готовится совершить шаг в неведомое.

Эту особую отвагу называют **скачком веры**. Подобно прыжку с самолета, этот акт необратим. Назад дороги нет. Отважиться на такой поступок помогает вера в то, что нам повезет и мы благополучно приземлимся.

## ГРУБАЯ ПОСАДКА

Но не всегда герои приземляются мягко. Они могут потерпеть крушение — в прямом или переносном смысле. После скачка веры может наступить кризис, как только иллюзии о новом мире развеет знакомство с ним. А герой, схватившись за голову, воскликнет: «И ради этого я рисковал?» Особенный мир может утомить, напугать или дезориентировать героя.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

*Разбушевавшаяся стихия переносит Дороти через первый порог. Девочка хочет вернуться домой, но торнадо отправляет ее в путешествие по особенному миру, где она узнает, что на самом деле значит «дом». Фамилия героини, Гейл, переводится как «шторм» или «буря», и это не случайно: истинная причина урагана, ворвавшегося в жизнь Дороти, — ее собственные взбудораженные эмоции. Ее представления о родном доме опрокинуты смерчем, она оказывается в далекой стране, где ей предстоит стать другим, новым человеком.*

*Преодолевая переходную зону, героиня видит привычные лица и предметы в непривычных обстоятельствах: коровы летают по воздуху, а мисс Галч, восседающая на своем велосипеде, превращается в злую ведьму. У Дороти не осталось ничего, на что можно было бы рассчитывать, кроме Тото, олицетворяющего ее инстинктивное начало.*

*Дом с шумом рушится, и девочка оказывается в мире, разительно непохожем на канзасский. Вокруг маленькие сказочные человечки. Внезапно появляется наставник: выплывает в прозрачном пузыре Глинда. Добрая волшебница рассказывает героине о странных обычаях страны Оз и сообщает о том, что обломки рухнувшего дома убили злую ведьму. Дороти не*

*может оставаться прежней, когда ее прежние представления о доме вырваны с корнем.*

*Глинда дарит Дороти чудесные рубиновые бабочки и задает направление движения. Чтобы вернуться домой, девочка должна повидать волшебника, то есть соприкоснуться со своим собственным высшим «Я». Указав Дороти предназначенную ей стезю, дорожку из желтого кирпича, чародейка посылает героиню к следующему порогу, зная, что на пути к конечной цели ей предстоит найти союзников, сразиться с врагами и пройти множество других испытаний.*

Первый порог — это поворотный момент, знаменующий начало второго действия, а значит, и настоящих приключений. Если проводить параллель между развитием сюжета и полетом аэроплана, как принято на студии Disney, то первый акт соответствует загрузке, заправке, вырубанию и разгону, а преодоление первого порога — тому моменту, когда колеса, перестав дребезжать, отрываются от земли. Если раньше вы никогда не летали, вам потребуется немного времени, чтобы привыкнуть к нахождению в воздухе. Мы называем этот процесс подготовкой к следующему этапу путешествия, на котором героя ждут **испытания, союзники и враги.**

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

В чем заключается момент преодоления первого порога в фильмах «Городские пиджоны», «Человек дождя» (Rain Man, 1988), «Танцующий с волками»? Благодаря чему аудитория понимает, что герой перенесся из одного мира в другой? Как меняется атмосфера?

Охотно ли ваш герой идет навстречу приключениям? Как это сказывается на преодолении порога?

Охраняют ли порог привратники? Каким образом они мешают герою испытать скачок веры?

Как герою удастся преодолеть преграду, которую поставили перед ним привратники? Чему он научился, преодолев порог?

Какие пороги вам приходилось преодолевать в собственной жизни? Что вы ощущали, перешагивая их? Осознавали ли вы тогда, что входите в особенный мир?

От чего герой отказывается, решаясь переступить порог? Не будет ли мысль о неиспользованных возможностях преследовать персонажа в дальнейшем?



ИСПЫТАНИЯ, СОЮЗНИКИ, ВРАГИ

## Стадия шестая. ИСПЫТАНИЯ, СОЮЗНИКИ, ВРАГИ

Если у тебя есть три-четыре хороших друга, вы уже настоящий клан, и никому вас не одолеть.

Из фильма «Молодые стрелки» (сценарий Джона Фаско)

Итак, герой входит в таинственный, волнующий, особенный мир, который Джозеф Кэмпбелл назвал «фантастической страной с удивительно изменчивыми, неоднозначными формами, где ему предстоит пройти ряд испытаний». Все вокруг незнакомо, все внушает страх. Неважно, сколько университетов у героя за плечами, в этом новом мире он новичок.

*Мы, искатели, объаты смятением: чужой край так не похож на наш дом! Не только сами места и их обитатели другие, но и законы, которые здесь царят. В этом мире люди ценят совсем не то, что ценится у нас на родине, и нам еще только предстоит познать язык и обычаи этой земли.*

*На тебя бросаются неведомые существа! Не мешкай! Не ешь того, что тебе дают, — угощение может оказаться ядом!*

*Переход через пустыню отнял у нас много времени и сил.*

*Мы истощены. Но помни: наши сородичи, оставшиеся позади,*

*надеются на нас! Хватит зевать по сторонам, пора двигаться к цели. Надо подумать, где добыть пищу и знания. Там мы испытаем свои силы и приблизимся к тому, чего ищем.*

### КОНТРАСТ

Контраст между особенным миром и обыденным должен сразу же броситься зрителю в глаза. Вспомните, как непохожа обстановка, в которую попал герой «Полицейского из Беверли-Хиллз», на то, к чему он привык в Детройте. Даже если герой физически остается на одном и том же месте на протяжении всей истории, изменения все же происходят по мере того, как он исследует новую эмоциональную территорию. Особенный мир, даже в фигуральном смысле слова, воспринимается иначе, имеет другой ритм, иные ценности и правила. В фильмах «Угадай, кто придет к обеду?» (Guess Who's Coming to Dinner, 1967) и «Отец невесты» (Father of the Bride, 1991) физического преодоления порога нет, зато переход в особенный мир с новыми обстоятельствами очевиден.

В тот момент, когда субмарина погружается под воду, караван фургонов покидает Сент-Луис, а космический корабль «Энтерпрайз» отрывается от земли, вступают в силу правила и условия выживания: каждый шаг становится более рискованным, цена ошибок возрастает.

### ИСПЫТАНИЕ

Наиболее важная функция этого периода привыкания к особенному миру — испытание. На этом этапе автор ставит перед героем всевозможные задачи и преграды, готовя его к достижению более серьезных целей.

Джозеф Кэмпбелл иллюстрирует эту стадию примером из мифа о Психее, которой приходится преодолеть целый ряд препятствий, прежде чем боги возвращают ей возлюбленного Купидона

(Эроса). Этот сюжет мудро интерпретировал Роберт Джонсон в книге «Она» (She)<sup>15</sup>. Венера, ревнивая мать Купидона, дает Психее три, казалось бы, невыполнимых задания, но героиня со всем справляется благодаря помощи существ, к которым в свое время была добра и которые стали ее союзниками.

Испытания, ожидающие героя в начале второго действия, могут быть трудными, но, как правило, они менее опасны, чем последующие события. Если сравнивать путешествие героя с учебой в колледже, то первый акт — это вступительные экзамены, а второй — всего лишь небольшая самостоятельная работа, готовящая студента к предстоящей промежуточной аттестации, а затем и сессии.

Испытания могут быть продолжением тех уроков, которые преподносит герою наставник. Многие даже сопровождают подопечных в их приключениях и готовят к грядущим трудностям.

Порой препятствия оказываются встроенными в архитектуру или ландшафт особенного мира, где властвует злодей, который ревностно охраняет свои владения, повсюду расставляя ловушки, заграждения и пропускные пункты. Герой рискует угодить в капкан или разбудить вражеских стражников. В том, насколько успешно он преодолеет все преграды, и заключается суть испытания.

## СОЮЗНИКИ И ВРАГИ

Другая функция этого этапа заключается в обретении героем друзей и недругов. Попав в особенный мир, герой должен поразмыслить над тем, на кого из новых знакомых можно положиться в случае необходимости, а кому доверять не следует. Это тоже своего рода экзамен — проверка умения разбираться в людях.

## СОЮЗНИКИ

Иногда, входя в полосу препятствий, герой ищет только информацию, но вдобавок приобретает еще и друзей или союзников. В вестерне «Шейн» шаткие взаимоотношения между заглавным героем (его играет Алан Лэдд) и фермером (Ван Хефлин) перерастают в дружбу после совместного испытания — потасовки в салуне. В фильме «Танцующий с волками» Данбар, преодолев порог особенного мира в приграничной полосе, приобретает союзников в лице индейца по имени Разящая Птица и волка по кличке Два Носка.

## ЗАКАДЫЧНЫЕ ДРУЗЬЯ

Героя вестерна на протяжении всего пути, как правило, сопровождает закадычный друг, неизменно участвующий в его приключениях: для Одинокого рейнджера это Тонто, для Зорро — слуга Бернардо, для Малыша Сиско — Панчо. Многие мифологические и литературные персонажи также запомнились нам «в паре» со своими верными спутниками: шумерский царь Гильгамеш и лесной богатырь Энкиду, Дон Кихот и Санчо Панса, принц Генрих и Фальстаф, Шерлок Холмс и доктор Уотсон.

Закадычные друзья героев зачастую не только помогают им преодолевать трудности, но и создают комические ситуации. Персонажи, чьи роли исполняют характерные актеры, такие как Уолтер Бреннан, Гэбби Хейз, Фаззи Найт или Слим Пикенс, вносят в картину юмор, которого не хватает их серьезным и «правильным» спутникам. Закадычному другу ничего не стоит примерить маску наставника или плута, чтобы помочь герою, стать голосом его совести либо

---

<sup>15</sup> Джонсон Р. Она. Глубинные аспекты женской психологии. — М: Когито-Центр, 2005.

создать комический эффект, подшутив над кем-то или просто попав в нелепое положение.

## КОМАНДА

Этап испытаний может послужить герою прекрасной возможностью собрать команду. Во многих историях герой опирается на других персонажей, обладающих разными умениями или качествами. В начале второго действия как раз может происходить формирование такого коллектива, или уже готовая команда может разрабатывать план совместного предприятия. Так, в фильмах о Второй мировой войне, например, «Грязная дюжина» (*The Dirty Dozen*, 1967) и «Большой побег» (*The Great Escape*, 1963), герои становятся слаженной командой в преддверии главных событий. На этом этапе может возникнуть борьба за лидерство. В процессе испытаний выявляются сильные и слабые стороны членов команды.

В любовных историях аналогичную функцию выполняет первый танец или какое-то совместное занятие, во время которого завязываются отношения. Например, в фильме «Энни Холл» (*Annie Hall*, 1977) герои Дайан Китон и Вуди Аллена влюбляются друг в друга за игрой в теннис.

## ВРАГИ

На этапе преодоления первых препятствий часто завязывается не только дружба, но и вражда. Герой может повстречаться с тенью или ее слугами. Узнав о появлении героя в особенном мире, тень, как правило, начинает строить непрошеному гостю козни. В «Звездных войнах» эпизод конфликта в баре служит завязкой противостояния между главным героем и персонажем по имени Джабба Хатт, которое достигает своего апогея в фильме «Империя наносит ответный удар» (*The Empire Strikes Back*, 1980).

В роли врагов выступают недоброжелатели и антагонисты героя или их прислужники. Все эти фигуры могут принадлежать к различным архетипам: тени, плута, привратника, а иногда вестника.

## СОПЕРНИК

Особая разновидность врага—соперник героя в любви, работе, спорте, в бизнесе или в любой другой сфере. Как правило, речь идет не о физическом уничтожении, а о победе в соревновании. Так, в романе Фенимора Купера «Последний из могикан» Дункан Хейуорд выступает как соперник главного героя, поскольку оба они влюблены в одну и ту же женщину, Кору Манро. Аналогичное противостояние между персонажами Николаса Кейджа и Джеймса Каана лежит в основе сюжета фильма «Медовый месяц в Лас-Вегасе» (*Honeymoon in Vegas*, 1992).

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

В особенном мире свои правила, а герой и аудитория должны как можно скорее постичь их. Так, Дороти, попав в страну Оз, очень удивляется, когда Глинда спрашивает ее: «Ты добрая колдунья или злая?» В Канзасе все колдуньи злые, но здесь, в сказочном королевстве, они могут быть добрыми и плавать в розовых пузырях, вместо того чтобы летать на метлах. Одно из испытаний заключается именно в том, насколько быстро герой усвоит новые для себя правила.

На этом этапе в вестерне герою нередко ставят определенные условия, которые он должен соблюдать, входя в поселок или в бар. Например, в фильме «Непрощенный» на территории шерифа запрещается носить оружие. По вине подобных ограничений герой часто оказывается втянутым в конфликт. Герой может войти в бар и обнаружить, что в городе два враждующих

лагеря: пастухи и фермеры, Эрпы и Клэнтон<sup>16</sup>, бандиты и шериф и т.д. Под действием алкогольных паров люди быстро приобретают друзей, наживают врагов и принимают чью-то сторону в предстоящем побоище. В «Звездных войнах» сцена в баре очень напоминает нам эпизоды вестернов, где салун становится местом открытий, ссор, заключения союзов и постижения новых правил.

## ВОДОПОЙ

Почему в этот момент истории так часто герои оказываются в питейных заведениях? Ответ на этот вопрос можно обнаружить, если использовать охотничью метафору для путешествия героя. Покидая обыденный мир своей хижины, охотники, как правило, направляются искать дичь к водоему. Точно так же действуют и хищники: они идут по следам потенциальной жертвы, чтобы наброситься на нее, когда она будет пить. Водоемы часто оказываются удобными пунктами наблюдения и сбора информации. Неслучайно деревенские кабаки, центры провинциальной жизни, ковбои называли «водопоем».

Преодоление первого порога может быть долгим, тяжким, одиноким. В баре же можно восстановить силы, послушать сплетни, встретиться с друзьями, дать отпор врагам. А мы тем временем можем разглядеть героя в обстановке, где он показывает свое истинное лицо. Выгодно проявив себя в конфликте с завсегдатаями салуна, заглавный герой фильма «Шейн» получает поддержку со стороны фермера Старрета, своего будущего союзника. Именно в баре Люк Скайуокер из «Звездных войн» узнает, что представляют собой Оби Ван Кеноби и Хан Соло.

Зачастую бар становится особым микрокосмом в границах особенного мира — местом, где рано или поздно должен побывать каждый, как в салуне из фильма «Жизнь и времена судьи Роя Вина» (*The Life and Times of Judge Roy Bean*, 1972). «Все приходят в кафе “У Рика”» — так называется пьеса Мюррея Бернетта и Джоан Элисон, положенная в основу фильма «Касабланка».

В барах не только дерутся, но и поют, флиртуют, играют. Герою, жаждущему узнать, будет ли судьба милостива к нему, может понадобиться совет или предсказание. На этом этапе истории, независимо от того, происходит дело в питейном заведении или нет, самое время с помощью музыки показать атмосферу особенного мира. Ночной клуб может стать местом, где вспыхивает страсть. Вспомним чувственную балладу Джессики Рэббит в фильме «Кто подставил кролика Роджера?» (*Who Framed Roger Rabbit?*, 1988). Музыка может передавать двойственность особенного мира. Так, в «Касабланке» противостояние основных действующих сил представлено музыкальной дуэлью между французскими патриотами, исполняющими «Марсельезу», и нацистами, распеваящими «Песнь немцев».

В одиночестве героя в его приключениях бары и подобные заведения иной раз становятся единственным возможным местом общения с противоположным полом. В кабаках и ресторанах флиртуют, влюбляются, занимаются проституцией. Герой может завязать интрижку, чтобы добыть информацию, но в итоге обретает возлюбленную или союзника.

Салун и игра неразделимы, точно так же естественно для периода испытаний заигрывание героя

---

<sup>16</sup> Братья Эрпы (представители властей, к которым примкнул легендарный Док Холлидей) и клан Клэнтон — участники перестрелки, произошедшей у корраля (скотного двора) «О-Кей» в городе Тумстоун (штат Аризона) в 1881 г. К этому эпизоду истории Дикого Запада неоднократно обращались американские кинорежиссеры, в частности Джон Форд («Моя дорогая Клементина», 1946) и Джон Стёрджес («Перестрелка у корраля “ОКей”», 1957). —Прим. пер.

с судьбой. Герои нередко обращаются к предсказателям или к Священному Писанию, чтобы заглянуть в свое будущее. Каждому хочется узнать, как повернется колесо фортуны и как привлечь удачу на свою сторону. За карточным столом можно приобрести или потерять целое состояние. В индийском эпосе «Махабхарата» вражда двух царственных кланов начинается с нечестной азартной игры между двумя группами двоюродных братьев (плохие парни мухлюют).

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

*Конечно, не все герои направляются в бар на этой стадии путешествия. Для Дороти местом испытания сил и встреч с друзьями и врагами становится дорожка из желтого кирпича. Подобно Психее и другим мифологическим и сказочным героиням, девочка мудро полагает, что на помощь в пути вправе рассчитывать лишь открытые сердца. Дружбу Страшилы она завоевывает, сняв его с крючка и научив ходить. В то же время выясняется, что ведьма, главный враг Дороти, повсюду ее преследует, выжидая момент, чтобы нанести удар. Когда по наущению злодейки сердитые яблони преграждают путь маленькой страннице и ее соломенному другу, тот доказывает свою преданность девочке, придумав выход из положения: он насмешками заставляет деревья сбрасывать плоды на землю, чтобы их можно было подбирать и есть. Другой союзник, Железный Дровосек, испытывает к Дороти благодарность за то, что она смазала его маслом и сочувственно выслушала.*

*Героиню ждут новые испытания: ведьма запускает в девочку и ее друзей огненным шаром. Затем Дороти защищает Тото от рыкающего Трусливого Льва, который мог бы стать для нее врагом или грозным привратником, но стал союзником.*

*Линии фронта обозначены. Дороти усвоила законы особенного мира и прошла целый ряд испытаний. Теперь она рассчитывает на защиту своих друзей, знает своих врагов и готова приблизиться к месту, где обитает могучий властелин страны Оз.*

Фаза испытания сил и появления друзей и врагов полезна в сюжете с точки зрения знакомства персонажей друг с другом, благодаря чему их лучше узнает аудитория. К тому же этот этап позволяет герою набраться сил и знаний, чтобы подготовиться к следующему этапу: приближению к сокрытой пещере.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Какие испытания проходят герои фильмов «Большой», «Действуй, сестра!», «Их собственная лига»? Для чего нужен этот период? Почему во втором действии герой не оказывается сразу у главной цели?

Чем отличается обыденный мир в вашей истории от особенного мира? Какими средствами можно усилить этот контраст?

Каким образом происходит проверка сил вашего героя? Когда он знакомится со своими союзниками и врагами? Учтите, что единственно правильного решения не существует. Момент завязывания дружеских или враждебных отношений между персонажами выбирается, исходя из требований сюжета.

Есть ли в вашей истории одинокие герои, у которых нет союзников?

Кто ваш герой — один человек или группа людей, например военный отряд, команда корабля, семья или банда? Если функцию главного героя у вас выполняет целый коллектив, как в фильмах «Клуб “Завтрак”» (The Breakfast Club, 1985) или «Большое разочарование» (The Big

Chill, 1983), то в какой момент разобщенные люди превращаются в сплоченную команду?

Как ваш герой реагирует на новые правила и незнакомых людей, с которыми сталкивается в особенном мире?



ПРИБЛИЖЕНИЕ К СОКРЫТОЙ ПЕЩЕРЕ

## Стадия седьмая. ПРИБЛИЖЕНИЕ К СОКРЫТОЙ ПЕЩЕРЕ

Трусливый лев: У меня только одна просьба.

Железный Дровосек, Страшила: Какая?

Трусливый Лев: Отговорите меня от этого!

Волшебник страны Оз

Немного освоившись в особенном мире, герои стремятся попасть в самое его сердце. Двигаясь от периферии к центру, они попадают еще в одну таинственную зону, в которой есть свой собственный порог и привратник, где ждут новые задания и новые испытания. Это и есть **приближение к сокрытой пещере**, где таится все самое удивительное и самое страшное. Пора готовиться к главному испытанию. Героя в этот момент можно сравнить с альпинистом, который с большим трудом добрался до перевалочного лагеря и обдумывает план восхождения на пик.

*Мы, искатели, покидаем оазис на краю особенного мира. Отдохнув и вооружившись знаниями о здешних жителях и их законах, мы готовы устремиться туда, где под охраной наших великих страхов хранятся великие сокровища.*

*Посмотри на своих товарищей. Они изменились. Кто теперь вождь? Те, кто казался слабым в обыденном мире, расправили плечи, переступив порог. Те же, на кого племя возлагало особые надежды, оказались наименее выносливыми. Ты по-иному смотришь на себя и на других. Этот новый взгляд поможет тебе понять, как получить от особенного мира то, чего мы ищем. Скоро ты сможешь войти в сокрытую пещеру.*

### ФУНКЦИИ ПРИБЛИЖЕНИЯ

В современных историях этап приближения к сокрытой пещере имеет некоторые специальные функции. Углубляясь в недра особенного мира, герои, стремящиеся к заветной цитадели, вынашивают планы ее покорения, изучают повадки врага, реорганизуют свои подразделения, строят укрепления, вооружаются и, наконец, делают последнюю остановку, чтобы передохнуть перед штурмом крепости. Студент готовится к зачету. Охотник выслеживает зверя, направляющегося в свое логово. Любовники заключают друг друга в объятия, перед тем как вступить в полосу решающих испытаний.

### УХАЖИВАНИЕ

Этап приближения к сокрытой пещере может стать для героя порой изощренных ритуалов ухаживания. Именно сейчас между влюбленными образуется связь, которая поможет им преодолеть предстоящие трудности. Так, в фильме «К северу через северо-запад» персонаж Кэри Гранта, спасаясь от полиции и вражеских шпионов, встречает в поезде прекрасную женщину (Эва Мари Сейнт). Она, как оказывается, подслана, чтобы соблазнить беглеца и заманить в ловушку, однако влюбляется в героя по-настоящему и становится его союзницей.

### РЕШИТЕЛЬНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Некоторые герои отважно шагают к дверям замка и требуют, чтобы их пустили. В «Полицейском из Беверли-Хиллз» Аксель Фоули на стадии приближения несколько раз врывается во вражеское логово, преодолевая сопротивление привратников и демонстрируя намерение сокрушить неприятеля. Герой Кэри Гранта из фильма «Ганга Дин» смело марширует к пристанищу сектантов-убийц, во все горло распевая английские кабацкие песни, причем в

данном случае это не просто рисовка: своим дерзким поведением он старается выиграть время, чтобы его друг-туземец мог ускользнуть и позвать на подмогу британских военных. Как и подобает подлинному герою, персонаж Гранта готов пожертвовать собой ради других.

Поведение Уилла Мани (Клинт Иствуд) из вестерна «Непрощенный» продиктовано не столько самонадеянностью, сколько неведением. Он въезжает в город во время грозы и поэтому не видит знаков, запрещающих ношение оружия. Это становится причиной столкновения с шерифом (Джин Хэкман), которое едва не стоит Уиллу жизни.

## ПОДГОТОВКА К ГЛАВНОМУ ИСПЫТАНИЮ

Время приближения к сокрытой пещере может служить для дальнейшей рекогносцировки и сбора информации или стать временем, когда герой облачается в доспехи, берет в руки оружие и готовится к главному испытанию. Стрелки проверяют оружие, тореадор надевает парадный костюм.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

В «Волшебнике страны Оз» фаза приближения настолько хорошо проработана, что заслуживает отдельного рассмотрения. Это поможет нам разобраться в функциях этой стадии.

## ПРЕГРАДЫ

Став союзниками в ходе испытаний, Дороти и ее друзья покидают лес, расположенный на границе особенного мира, и сразу же видят сияющий Изумрудный город, о котором мечтали. Они приближаются к нему с радостью, однако прежде, чем достигнуть цели, сталкиваются с новыми препятствиями и трудностями, которые помогают им сплотиться и подготовиться к решающей битве.

## ИЛЛЮЗИИ

Вскоре после того, как Дороти, Страшила, Железный Дровосек и Трусливый Лев выходят из леса, их усыпляют маки, посеянные злой ведьмой, но добрая Глинда укрывает поле снежным одеялом, которое будит путников.

Месседж очевиден: герой должен сохранять бдительность, не поддаваясь никаким миражам и соблазнам.

## ПРИВРАТНИКИ

Добравшись до города, Дороти и ее друзья обнаруживают, что грозный часовой (классический привратник, подозрительно похожий на профессора Марвела из первого действия) не намерен пускать их внутрь. Это сатирическая фигура бюрократа, чья функция заключается в том, чтобы заставлять людей следовать бессмысленным правилам. Дороти рассказывает, как уничтожила злую ведьму Востока, и в доказательство собственного подвига демонстрирует рубиновые туфельки, чем завоевывает уважение часового. Он немедленно открывает ворота со словами: «Ну, это совсем другое дело!»

Месседж: былые заслуги героя могут послужить ему пропуском в заветные пределы. Ничто не проходит бесследно, каждое испытание делает нас сильнее и умнее. То, что мы делаем в этом далеком мире, приносит нам уважение окружающих.

Сатирические эпизоды подсказывают нам, что героям не обойтись без бюрократических правил и процедур особенного мира. Чтобы быть допущенными в крепость, пришедшие должны

заплатить вступительный взнос или же обойти препятствие, как делает Дороти.

## ЕЩЕ ОДИН ОСОБЕННЫЙ МИР

Дороти и ее спутники оказываются в Изумрудном городе, где все зеленое, кроме запряженной в телегу лошади, которая меняет цвет каждый раз, когда бросаешь на нее взгляд. Возница, как и привратник, чем-то напоминает профессора Марвела.

Месседж: герой попал в очередной маленький особенный мир с собственными правилами и ценностями. Можно встретить целую серию таких миров, которые располагаются один в другом, как китайские коробочки или защитные кожухи для источника питания. Лошадь, меняющая масть, символизирует скорость предстоящих перемен. Неслучайно и то, что несколько персонажей имеют похожую внешность или один персонаж играет несколько ролей: герой находится в мире мечты, где царствуют силы подобия, аналогии и трансформации. Как показывают многочисленные перевоплощения профессора Марвела, в стране Оз все подчиняется одним и тем же закономерностям, или если воспринимать приключения Дороти как сон, то все в нем продиктовано особенностями личности девочки. Профессор Марвел воплощает анимус героини: в его образе сфокусированы ее представления о мужественности. Отец Дороти умер или живет где-то далеко, а дядя Генри и трое работников фермы — недостаточно сильные фигуры. Она ищет идеальный мужской образ и проецирует отеческую энергию профессора Марвела на всех встречающихся ей людей, облеченных какой-либо властью. Если добрая волшебница Глинда — приемная мать и позитивная анима для девочки, то профессор во всех своих ипостасях — фигура, замещающая отца.

## ПОДГОТОВКА

В салонах красоты и механических мастерских Изумрудного города Дороти и ее друзей привели в надлежащий вид, и теперь они могут предстать перед волшебником.

Месседж: герои знают, что им уготовано главное испытание, и стараются как можно лучше к нему подготовиться, подобно воинам, которые точат и до блеска начищают свои клинки, или студентам, которые штудируют учебники перед важным экзаменом.

## ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Наши герои, похорошевшие и довольные собой, выходят на улицу, напевая песенку о том, как весело живется в старой доброй стране Оз.

Именно в этот момент над городом пролетает злая ведьма. «Сдавайся, Дороти!» — пишет она метлой на небе. Прохожие в ужасе прячутся, оставляя маленькую странницу и ее друзей одних перед дверью волшебника.

Месседж: приближаясь к сокрытой пещере, герой должен помнить об опасности и не быть слишком самоуверенным. Какими бы бесшабашными ни казались праздники в стране Оз, веселье всегда омрачается появлением злой ведьмы. Для героини она нечто вроде занозы, которая засела глубоко в сознании и будет болеть, портя каждый радостный момент, до тех пор пока ее не выдернут. Изоляция героев тоже типична. Как герой Гэри Купера из фильма «Ровно в полдень» тщетно пытается добиться поддержки, так и наши герои могут увидеть, как исчезают друзья из веселой компании, когда мы в беде.

## ЕЩЕ ОДИН ПОРОГ

Путешественники стучат в дверь волшебника, и им открывает новый караульный, еще более

суровый, чем предыдущий, но тоже очень похожий на профессора Марвела. Стражник наотрез отказывается впустить посетителей к хозяину. И только услышав от девочки, что она «та самая Дороти, которая убила ведьму», соглашается о ней доложить. Пока он отсутствует, воодушевленный Лев поет «Если бы я был лесным королем».

Месседж: прежние заслуги героя могут неоднократно послужить пропуском на разных уровнях власти. Каждый раз, когда перед путниками возникает препятствие, герои все больше узнают о надеждах и чаяниях друг друга.

## ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ОБРАЩЕНИЕ К ПРИВРАТНИКУ

Вернувшись от волшебника, привратник говорит, что тот не желает принимать гостей. Дороти и ее спутники в отчаянии: их мечты никогда не исполнятся, девочка никогда не вернется домой. Печальная история путешественников трогает караульного, и он пропускает их, обливаясь слезами.

Месседж: если прежние лавры вам не помогли, можно попытаться разрушить преграду, воззвать к чувствам привратника. Эмоциональный призыв может стать ключом к запертой двери.

## НЕВЫПОЛНИМАЯ ЗАДАЧА

Наши герои преодолели очередной порог, и караульный, ставший им другом, ведет их в тронный зал волшебника. Образ властителя страны Оз можно назвать одним из самых устрашающих за всю историю кино: это гигантская голова злого старика в обрамлении языков пламени и молний. Ему под силу исполнить любое желание, но, подобно сказочным королям, он скуп на чудеса и дает просителям замысловатые поручения в надежде, что его оставят в покое. Дороти и ее друзья получают, на первый взгляд, невыполнимое задание — раздобыть метлу злой ведьмы.

Месседж: как бы героям ни хотелось думать, будто они могут просто войти на чужую территорию, забрать приз и удалиться, это не так. Ужасающий лик волшебника напоминает нам о том, что исполнение желаний героев ставит под угрозу статус-кво. Этот узаконенный порядок может жить как во внешнем мире, так и внутри нас самих, принимая форму привычек и неврозов, которые мы должны преодолеть, если хотим выдержать решающее испытание. Властитель страны Оз, наиболее страшная ипостась профессора Марвела, олицетворяет негативный анимус Дороти — темную сторону ее представлений об отце. Девочка неизбежно будет испытывать смешанные чувства в отношении мужской энергии, пока не встретится лицом к лицу со своей глубинной женской природой.

Статус-кво может явиться герою в лице стареющего поколения, правителя, не желающего расставаться с властью, или родителя, отказывающегося признавать, что ребенок вырос. В этой ситуации волшебник ведет себя как отец, который ворчит на распоясавшуюся молодежь. Прежде чем приключение продолжится, герой должен задобрить или как-то обойти рассерженную консервативную силу. Все мы проходим определенные испытания, чтобы заслужить одобрение своих отцов.

Иногда кажется, будто родители ставят вам невыполнимые условия и вы никогда не добьетесь их любви и уважения. Что бы вы ни делали, все не то. Люди, на чью поддержку вы так рассчитывали, в критической ситуации отворачиваются от вас. Есть моменты, когда можно рассчитывать только на себя.

## ТЕРРИТОРИЯ ШАМАНА

Герои попадают в мрачные владения злой ведьмы и на пути к ее замку встречают еще более грозных привратников, чем те, кто преграждал им путешествие до сих пор: на странников нападают летучие обезьяны. В результате Дороти похищена, Страшила разорван в клочья, Железный Дровосек изуродован.

Месседж: приближаясь к сокрытой пещере, герои должны помнить о том, что находятся на территории шамана, между жизнью и смертью. Сцена растерзания Страшилы обезьянами напоминает сны, которые видят шаманы перед посвящением: будущему шаману может привидеться, будто высшие силы расчлениют его, чтобы затем собрать заново. Он совершает путешествие в другие миры, и нечто подобное происходит с похищенной Дороти.

## НЕПРЕДВИДЕННЫЕ СЛОЖНОСТИ

Нападение обезьян повергает героев в полнейшее смятение. Тем не менее Железный Дровосек и Трусливый Лев собирают разбросанные части тела Страшилы.

Месседж: на пути к высшей цели героев могут ждать неудачи и разочарования. Такие повороты судьбы называются *драматическими коллизиями*, и хотя порой они кажутся сокрушительными, это лишь проверка нашей решимости идти до конца. К тому же они позволяют нам собраться с силами и обновленными продолжать путешествие на чужой территории.

## СТАВКИ РАСТУТ

Дороти попадает в ловушку. Злая ведьма, действуя на манер своего двойника — мисс Галч, сажает Тото в корзину и угрожает бросить его в реку, если девочка не отдаст ей свои рубиновые туфельки. Дороти соглашается, но чары Глинды не позволяют злодейке взять добычу в руки. Поняв, что ей не завладеть башмачками, пока Дороти жива, ведьма ставит перед девочкой песочные часы, наполненные красным, как кровь, песком. По истечении отмеренного времени героиня должна умереть.

Месседж: на этапе приближения к сокрытой пещере ставки возрастают и от странников требуется еще большая решимость достигнуть конечной цели. Иногда не мешает напомнить аудитории о том, что обратный отсчет уже начался и бомба вот-вот взорвется. Необходимо всячески подчеркивать: бой идет не на жизнь, а на смерть, и время не терпит.

Тото посажен в корзину — интуиция подавлена негативной ани-мой в лице ведьмы/мисс Галч. Дороти боится своих инстинктов, и этот страх лишает ее творческих сил и уверенности в себе. Но все же голос природы, даже если его подавляют, всегда вырывается наружу, как Тото.

Рубиновые туфельки—деталь, важный символ, олицетворяющий с одной стороны, средство, помогающее Дороти ориентироваться в стране Оз, а с другой — цельность и уникальность личности девочки. Подарок придает девочке сил, словно тем самым наставница дает понять: «Ты неповторимая личность, и никакие внешние потрясения не затронут нерушимого ядра твоего “Я”». Любой предмет, полученный из рук наставника, подобен нити Ариадны из мифа о Те-сее и Минотавре. Это связь с позитивной, любящей анимой, которая выведет вас даже из самого темного лабиринта.

## РЕОРГАНИЗАЦИЯ

Как и в первом действии, Тото выпрыгивает из корзины и, сбежав из замка, присоединяется к Железному Дровосеку и Трусливому Льву, которые до сих пор собирают по частям растерзанного Страшилу. Друзьям предстоит каким-то образом вызволить беззащитную Дороти из жуткой неприступной крепости. Опасность, угрожающая девочке, настолько велика, что

чары добрых волшебников оказываются бессильными. Именно спутники героини берут ответственность за дальнейший ход событий. До сих пор они были клоунами, а теперь становятся героями.

Месседж: Тото, олицетворяющий интуицию Дороти, почувствовал, что пора привлечь союзников и полученный ранее опыт, чтобы выволить ее из ловушки. Стадия приближения — это к тому же время для реорганизации группы: кого-то выдвинуть на первый план, выяснить, кто жив, кто мертв, кто ранен, раздать задания и т. д. Персонажи получают новые роли, а значит, меняют архетипические маски.

Утратив свободу действия, Дороти превращается из героини в жертву — архетип беспомощности. Ее друзья, до сего момента выступавшие как плуты и союзники, стали полноценными героями, от которых зависит дальнейшее развитие сюжета. Аудитория может обнаружить, что по мере приближения к сокрытой пещере персонажи проявляют совершенно неожиданные новые качества.

Во многих мифах о схождении в загробный мир присутствует момент, когда герой должен встретиться с опасностью лицом к лицу, не рассчитывая на помощь свыше. Боги сами опасаются вторгаться в царство мертвых и посылают туда человека, чтобы тот выполнил их миссию. Мы можем сколько угодно обращаться за помощью к докторам и учителям, врачам и советчикам, но бывают места, куда наставники с нами не пойдут, и нам приходится идти одним.

## ВРАЖЕСКИЕ УКРЕПЛЕНИЯ

Страшила, Лев и Железный Дровосек подкрадываются к входу в сокрытую пещеру — к подъемному мосту замка ведьмы. Его охраняет целая армия привратников самого устрашающего вида (они маршируют в медвежьих шапках и перчатках, хрипло распевая воинственную песнь).

Месседж: герои должны быть готовы к тому, что вход в логово злодея бдительно охраняется. Сам замок, скрытый за воротами с решеткой и подъемным мостом, напоминает прожорливую пасть с высунутым языком, символизируя защитные механизмы наших всепоглощающих неврозов. По сравнению с замком злой ведьмы, олицетворяющим негативную аниму, дворец волшебника страны Оз со всеми своими привратниками кажется гостеприимным.

## КТО СТАНОВИТСЯ ГЕРОЕМ В ЭТОТ МОМЕНТ?

Три нерешительных героя пытаются осмыслить ситуацию. Лев хочет бежать, но по плану, разработанному Страшилой, становится командиром отряда. Идея вполне разумна: ведь из всех друзей у Льва самый свирепый вид. Однако сам он не в восторге от этой затеи.

Месседж: в момент приближения к сокрытой пещере полезно навести порядок в своих рядах, поделиться друг с другом опасениями, подбодрить товарищей. Каждый член команды должен четко представлять себе цель и свое участие в ее достижении. Порой на этом этапе в рядах единомышленников возникает борьба за влияние, подобно тому, как воюют между собой за власть пираты или воры.

Лев, однако, вовсе не жаждет стать лидером. Его комичные попытки снять с себя ответственность реализуют другую важную функцию этой стадии — разрядку смехом. Возможно, это последний момент, когда персонажи и зрители могут немного расслабиться и посмеяться. Ближится главное испытание, и скоро всем будет не до шуток.

## ВЛЕЗТЬ В ШКУРУ ОППОНЕНТА

Подбираясь к воротам заветного замка, Страшила, Лев и Железный Дровосек разрабатывают план. Часовые нападают, и после сражения, когда зритель наблюдает, как в воздухе летают разные костюмы, наши герои появляются у моста в форменных мундирах, медвежьих шапках своих врагов. В таком виде они пристраиваются к колонне солдат и преспокойно входят на территорию замка.

Месседж: здесь герои буквально «влезают в шкуру» привратников. Подобно индейцам равнин, которые надевали буйволиные кожи, чтобы подкрасться поближе к пасущимся животным, герои принимают обличье своих врагов и пробираются в их ряды. Пословица гласит: «Если ты в Риме, поступай, как римлянин». Мы должны поставить себя на место тех, кто, казалось бы, стоит у нас на пути. Если мы поймем этих людей и посочувствуем им, они станут для нас менее опасными. Атаку противника мы можем обратить себе на пользу, если влезем в его шкуру. К тому же это помогает герою скрыть от неприятеля свои истинные намерения.

## ШТУРМ

Сбросив фальшивые личины, три героя спешат к камере, где заточена Дороти. Железный Дровосек прорубает дверь своим топором.

Месседж: для того чтобы преодолеть последнее препятствие, отделяющее вас от цели, порой требуется применить силу. Таким препятствием может быть ваш собственный страх, который вы должны подавить мощным волевым усилием.

## ВЫХОДА НЕТ

Дороти спасена, четверка воссоединилась. Теперь перед друзьями встает новая задача — выбраться из замка. Как это сделать, если все выходы охраняют слуги злой ведьмы?

Месседж: как бы героям ни хотелось спрятаться от своей судьбы, рано или поздно все выходы перекрываются и приходится встретиться со смертельной угрозой. В тот момент, когда Дороти и ее друзья оказываются запертыми, «как крысы в мышеловке», этап приближения к сокрытой пещере завершается.

Приближение включает в себя все приготовления к главному испытанию. Герой попадает во вражескую цитадель, и теперь многое зависит от помощи союзников, а также от уроков, полученных в пути. Остается проверить новые представления, последние препятствия устранены, так что главное испытание может начинаться.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

По наблюдению Кэмпбелла, преодолев первый порог, странник часто оказывается «во чреве кита». Исследователь отмечает, что у многих народов есть мифы и легенды о том, как героя проглатывает гигантское животное. В каком смысле можно говорить о том, что герои попали «в чрево кита» в фильмах «Тельма и Луиза», «Роковое влечение», «Непрощенный»?

Кэмпбелл описывает следующие ситуации, сопряженные с главным испытанием: «встреча с богиней», «женщина как искусительница», «примирение с отцом». Как, на ваш взгляд, они соотносятся с процессом приближения к сокрытой пещере?

Что происходит с героем вашей истории между вхождением в особенный мир и приближением к главному кризису этого мира? Какие приготовления предшествуют этому кризису?

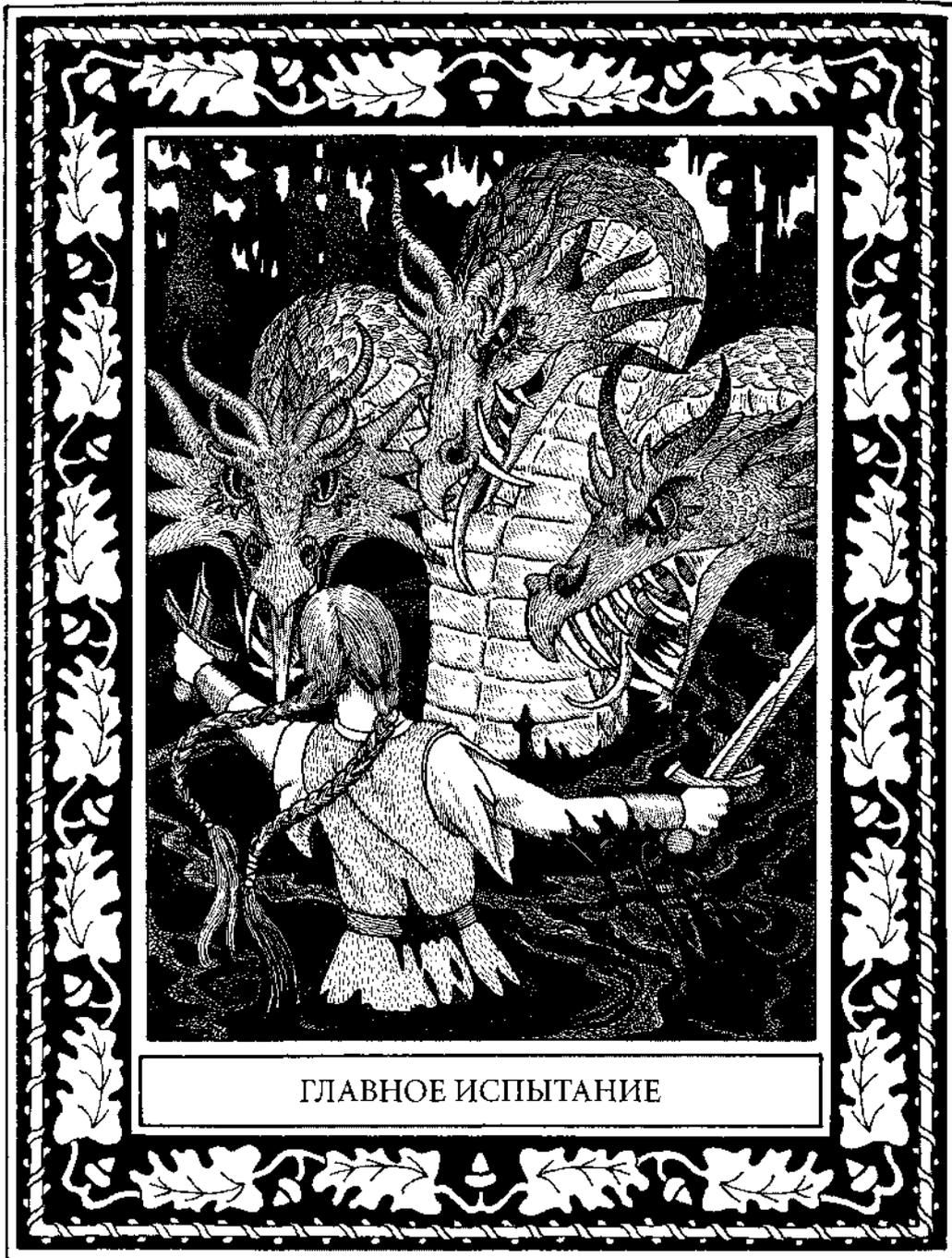
Обостряется ли конфликт? Становятся ли препятствия более сложными, а задачи героя более

интересными?

Испытывают ли ваши герои желание повернуть назад или, приближаясь к сокрытой пещере, они полны решимости?

Борется ли ваш герой только с внешней угрозой или одновременно решает внутренние проблемы?

Существует ли некая реальная пещера/вражеская цитадель, к которой приближаются ваши герои? Есть ли у нее эмоциональный эквивалент?



ГЛАВНОЕ ИСПЫТАНИЕ

## Стадия восьмая. ГЛАВНОЕ ИСПЫТАНИЕ

Джеймс Бонд: *Что, по-вашему, я должен сделать, Голдфингер?*  
Голдфингер: *По-моему, мистер Бонд, вы должны умереть.*  
*Из фильма «Голдфингер» (сценарий Ричарда Мейбаума и Пола Дена)*

И вот герой стоит в самом сердце сокрытой пещеры перед лицом величайшего вызова и самого опасного из своих врагов. Настал решающий момент — момент главного испытания; лишь пройдя его, герой становится героем во всех смыслах этого слова и обретает магическую силу.

*Странник, войди в сокрытую пещеру и ищи то, что вернет к жизни твое племя. Тропа становится все уже и темнее. Надо идти одному, ползти, с трудом продираясь вглубь. Кажется, будто каменные своды вот-вот сомкнутся и раздавят тебя, но вдруг ты понимаешь, что находишься в самой глубине пещеры, а перед тобой возвышается фигура. Это грозная тень, состоящая из твоих страхов и сомнений, и она отлично вооружена и ревностно стережет сокровище. Настала пора победить или умереть. За чем бы ты ни пришел сюда, сейчас смерть дышит тебе в лицо. Чем бы ни закончился поединок, ты узнаешь ее вкус, и она тебя изменит.*

### СМЕРТЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ

Секрет главного испытания в том, что герой должен умереть, чтобы возродиться. Ничто так не потрясает публику, как смерть и возрождение. Герой любой истории в каком-то смысле сталкивается со смертью: его ждет встреча с собственным страхом, крах предприятия, разрыв отношений с возлюбленной, смерть прежней личности. Чаще всего герой чудесным образом переживает все это и, воскреснув буквально или символически, празднует победу над смертельной опасностью. Он сдал решающий экзамен на право называться героем.

Спилберговский инопланетянин умирает у нас на глазах, но возвращается к жизни благодаря удивительным свойствам своей натуры, а также благодаря любви мальчика. Сэр Ланселот, раскаявшись в убийстве благородного рыцаря, воскрешает его своей молитвой. В фильме «Непрощенный» жестокий шериф до потери сознания избивает героя Клинта Иствуда, и тот балансирует на грани жизни и смерти, думая, будто видит ангелов. В финале схватки с профессором Мориарти Шерлок Холмс падает в пучину Рейхенбахского водопада, но, вопреки нашим ожиданиям, не умирает: он возвращается к нам еще более сильным, готовым к новым приключениям. Герой Патрика Суэйзи из фильма «Привидение» приходит с того света, чтобы защитить жену и наконец-то выразить свою любовь к ней.

### ПРЕОБРАЖЕНИЕ

Встреча со смертью не проходит для человека бесследно. Подобный опыт неизбежно меняет героя в том или ином отношении, и, пройдя главное испытание, он возвращается домой не таким, каким ушел. Герой Ричарда Гира из фильма «Офицер и джентльмен» выживает после страшного испытания его эго, которое ему устраивает инструктор по строевой подготовке Лу Госсет. В результате молодой человек меняется: теперь он воспринимает себя как часть группы и более внимательно относится к нуждам других.

В фильме «Полицейский из Беверли-Хиллз» бандит приставляет пистолет к виску Акселя Фоули, и нам кажется, что герою осталось жить считанные секунды, но его неожиданно спасает наивный и неуклюжий белый детектив Роузвуд (Джадж Рейнхолд). Избежав смерти благодаря

помощи коллеги, Фоули умеряет свои амбиции и начинает охотнее сотрудничать с другими полицейскими.

## КРИЗИС, А НЕ КУЛЬМИНАЦИЯ

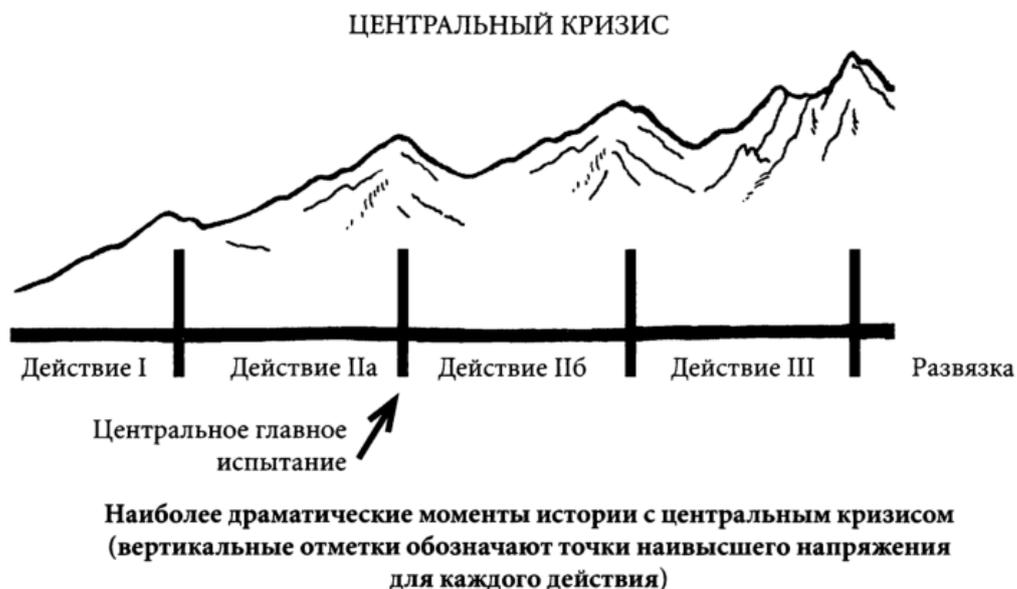
Главное испытание — центральный нервный узел в истории. К нему сходятся многие сюжетные нити, а выходят линии возможного развития героя. Не следует путать рассматриваемый этап с кульминацией путешествия героя — другим нервным центром произведения перед финалом (подобно тому, как мозг динозавра находится в основании хвоста). Главное испытание — это, как правило, основное событие второго действия и всей истории. На мой взгляд, целесообразно называть его кризисом, отличая от кульминации (высшей точки третьего действия, венчающей весь сюжет).

Словари определяют кризис как момент в развитии сюжета, когда противостояние героя с враждебными силами становится максимально напряженным. Кризис бывает и в болезни: это переломный момент (например, предельное повышение температуры), после которого человеку либо становится хуже, либо он начинает выздоравливать. Подобное явление встречается не только в медицине: иногда тяжелая ситуация необходима для того, чтобы дела пошли на поправку. Главное испытание, как бы оно ни страшило героя, порой оказывается единственной возможностью для выздоровления или победы.

## ВЫБОР МОМЕНТА ГЛАВНОГО ИСПЫТАНИЯ

Выбор момента кризиса или главного испытания зависит от особенностей конкретного произведения и от предпочтений автора. Как правило, герой вступает со своим врагом в схватку не на жизнь, а на смерть примерно в середине истории, как показано на схеме.

Центральный кризис имеет преимущества симметрии и позволяет автору подробно осветить последствия главного испытания.



Обратите внимание на то, что такая структура допускает наличие еще одного критического момента в конце второго действия.

Однако не менее эффективную структуру можно построить с отложенным кризисом, наступающим в конце второго действия, примерно на моменте между двумя третями и тремя

четвертями истории.



### **Моменты драматического напряжения в истории с отложенным кризисом**

Такая структура близка к идеальной золотой середине, той гармоничной пропорции (примерно три к пяти), которая нередко дает замечательные художественные результаты. Отложенный кризис оставляет больше времени для подготовки к приближению к сокрытой пещере и позволяет наращивать напряжение к решающему моменту в конце второго действия.

Независимо от места кризиса — в середине или ближе к концу второго действия — в той или иной форме он неизменно выполняет свою основную функцию, заставляя героя встретиться со смертью, чтобы затем вернуться к жизни.

### **ТОЧКИ НАПРЯЖЕНИЯ**

Второе действие самое долгое и для автора, и для зрителя — в художественном фильме средней продолжительности оно может занимать до часа экранного времени. При традиционной трехчастной структуре сюжет имеет два основных момента высшего напряжения, отделяющих действия. Как цирковой шатер, висящий на опорах, зависит от сил гравитации, так и внимание зрителей ослабевает в промежутке между этими двумя точками напряжения. История, в которой нет центральной точки напряжения, может провиснуть, словно шатер, лишенный дополнительного опорного столба в центре. Второе действие — это целый час вашего фильма или сто страниц вашей книги. Такой объем информации необходимо тщательно структурировать, чтобы он не превратился в бесформенную массу.

Кризис середины пути — это водораздел, здесь в путешествии героя кончается суша и начинается море. Он осознает, что половина пути уже позади. Все путешествие обычно выстраивается вокруг этого центрального пункта, когда персонаж попадает на вершину горы, в недра подземелья, в чашу леса, в сердце чужой страны или в самый потаенный уголок собственной души. Все путешествие вело к этому моменту, а после него останется просто вернуться домой. Возможно, обратная дорога готовит еще более трудные испытания — финальная часть зачастую оказывается самой захватывающей и запоминающейся, но у каждого путешествия есть середина, будь это дно ущелья или вершина горы.

Слова «кризис», «критик», «критический» происходят от греческого слова, означающего «разделять». Кризис — это событие, разделяющее историю на две части. Преодолев точку

наивысшего напряжения, которая, как правило, располагается на границе жизни и смерти, герой возрождается в буквальном или переносном смысле слова и уже никогда не становится прежним.

## СВИДЕТЕЛЬ ЖЕРТВЫ

Реальность кризиса смерти—возрождения во многом зависит от точки зрения. В минуту мнимой гибели героя кто-то должен стоять рядом, чтобы сначала оплакать его, а затем возликовать, когда он воскреснет. Так, в «Звездных войнах» эпизоды смерти и возрождения приобретают особую силу воздействия на аудиторию благодаря присутствию роботов- союзников героя. На протяжении всей полосы тяжелых испытаний они поддерживают аудиосвязь со Скайуокером и приходят в ужас, услышав звук, заставляющий их подумать, будто Люка и его друзей уничтожил гигантский уплотнитель мусора в сокрытой пещере Звезды Смерти.

Свидетели происходящего с героем занимают положение зрителей, сочувствующих ему и разделяющих его страх и боль. Ошибочно полагать, будто аудитория испытывает нездоровое удовольствие от зрелища гибели персонажа. Однако все мы время от времени ощущаем горький вкус смерти, в сравнении с которым жизнь становится еще слаще. Каждый, кто повстречался с серьезной опасностью (например, чудом уцелел в автомобильной аварии или при крушении самолета), знает, что в течение некоторого времени после происшествия цвета кажутся особенно яркими, родные и друзья — особенно любимыми, а время — особенно ценным. Близость смерти заставляет нас острее воспринимать жизнь.

## ВКУС СМЕРТИ

Люди готовы платить немалые деньги за то, чтобы почувствовать, какова смерть на вкус. Прыжки с моста, парашютный спорт, американские горки — все это помогает любителям острых ощущений по-новому взглянуть на мир. Популярность приключенческих книг и фильмов объясняется тем, что они предлагают нам менее рискованный способ пережить смерть и возрождение с помощью персонажей, с которыми мы себя отождествляем.

Минуточку! Мы же совсем забыли о бедном Люке Скайуокере, которого вот-вот раздавит ужасная машина, рокошущая в сердце, а точнее, в желудке Звезды Смерти. Герой очутился во чреве китовом. Роботы-свидетели считают своего хозяина погибшим. Зрители горюют вместе с ними. Все мастерство создателей фильма сейчас направлено на то, чтобы заставить нас думать, что героев сейчас сотрут в порошок. Но вдруг роботы понимают: крики, которые они приняли за предсмертные вопли, на самом деле выражали облегчение и радость победы. Машину остановили, и герои спаслись. Тут же скорбь роботов сменяется ликованием, заражающим и зрителя.

## ЭЛАСТИЧНОСТЬ ЭМОЦИЙ

Нетрудно заметить, что человеческие эмоции обнаруживают определенную эластичность. В некотором смысле они напоминают баскетбольный мяч: чем сильнее его бросить вниз — тем выше он подпрыгнет. Автор любой истории старается эмоционально приподнять аудиторию, заинтересовать и расшевелить ее. Структура сюжета может быть использована как помпа для регулирования настроения публики. Умелое чередование взлетов и падений в судьбе героя обеспечивает контрастность зрительских переживаний. Давить на эмоции зрителей — все равно что удерживать под водой хорошо накачанный мяч: стоит вам отпустить руки, он миглом всплывет на поверхность. Зритель, подавленный близостью смерти, теперь может мгновенно ощутить такую радость, какой не испытывал раньше. На этой основе вы начинаете строить

следующий этаж. Главное испытание — самый тяжелый момент в истории, и отсюда начинается восхождение на самый верх.

В парке развлечений вас вертят так и сяк, пока вам не покажется, что вы умираете, — тем радостнее воспринимается благополучное завершение приключения. Сюжет, в котором нет смертельной опасности, пресен. У многих сценаристов возникают проблемы с определением оптимальной длительности второго действия. Оно может показаться затянутым и монотонным, или, наоборот, недостаточно развернутым, или просто бессмысленным из-за того, что автор рассматривал его лишь как цепь препятствий, преодолеваемых героем на пути к конечной цели, но не как динамический цикл событий, сосредоточенных вокруг решающего момента смерти и возрождения. Даже в самой легкомысленной комедии или любовной истории должна быть критическая точка, когда герой сталкивается с чем-то, что угрожает его жизни или успеху его предприятия.

## МНИМАЯ СМЕРТЬ ГЕРОЯ

В долгом втором акте «Звездных войн» внимание аудитории удерживается с помощью серии эпизодов центрального кризиса, в которых герой получает возможность досконально исследовать границу жизни и смерти. В сцене с уплотнителем мусора Люка затягивают в нечистоты гигантские щупальца невидимого монстра. Именно этот пример помог мне по-настоящему понять механизм, действующий на этапе главного испытания.

Сначала мы вместе с теми, кто присутствует на месте происшествия (Хан Соло, принцесса Лея и вуки), видим несколько пузырьков, свидетельствующих о том, что Люк еще жив: он дышит и борется. Пока ситуация выглядит небезнадежной. Но пузырьки исчезают. Свидетели воспринимают это как смерть Скайуокера. Через несколько секунд мы тоже начинаем беспокоиться за жизнь Люка, хотя и понимаем, что режиссер вряд ли собирается убить главного героя в середине фильма.

Никогда не забуду, какое впечатление произвел на меня этот кульминационный момент во время предварительного показа картины на студии Fox. Я уже успел эмоционально срастись с Люком и в секунду его мнимой гибели словно лишился опоры. Частичка моей души, которую я вложил в героя, начала метаться от одного выжившего персонажа к другому, не зная, где найти пристанище: идентифицироваться ли с испорченной принцессой Леей, эгоистичным приспособленцем Ханом Соло или звероподобными вуки? Ни один вариант меня не привлекал, и в эти несколько мгновений я испытал нечто вроде паники. Казалось, Люк Скайуокер безвозвратно сгинул во чреве кита. А если герой умер, то куда деваться мне? Какую точку зрения принять? Мои эмоции были в положении того самого баскетбольного мяча, удерживаемого под водой.

Вдруг Люк Скайуокер появляется на поверхности — весь в грязи, но живой. Он умер на наших глазах, а теперь возродился с помощью друзей. Мы ликуем: чем тяжелее нам было до этого, тем радостнее теперь. Именно такими эмоциональными перепадами и объясняется популярность «Звездных войн». Герой и зрители уже готовы к худшему, как все меняется. Это привлекает аудиторию даже больше, чем дорогие спецэффекты, смешные диалоги или сексуальные сцены. Людям нравится наблюдать за тем, как герой обманывает смерть. Точнее, им нравится обманывать ее вместе с ним. Отождествление себя с героем, играющим в опасные игры, в драме — своего рода эквивалент прыжкам с моста на эластичном тросе.

## ГЕРОЙ — СВИДЕТЕЛЬ СМЕРТИ

Но это еще не последняя встреча со смертью, ожидающая нас в «Звездных войнах». Пройдя полосу главных испытаний, Люк видит, как его наставник Оби Ван погибает на лазерной дуэли со злодеем Дартом Бейдером. Скайуокер тяжело переживает эту потерю. Однако в вымышленном мире космической эпопеи границы жизни и смерти намеренно размыты: тело Оби Вана исчезает, а значит, в нужный момент и в нужном месте он может вновь возникнуть, как Мерлин, наставник короля Артура.

Для шаманов, подобных Оби Вану, граница жизни и смерти — знакомый порог, который можно переступить без особого труда. В сознании главного героя и памяти аудитории продолжает жить мудрость учителя, а следовательно, и он сам. Физическая смерть не мешает ему в решающую минуту шепнуть подопечному: «Доверься Силе, Люк!»

## ГЕРОЙ — ПРИЧИНА СМЕРТИ

Герою не обязательно умирать самому к моменту, когда надо показать смерть. Он может быть свидетелем или причиной смерти. В фильме «Жар тела» персонаж Уильяма Хёрта убивает мужа своей возлюбленной (Кэтлин Тёрнер) и избавляется от тела. Но для героя это тоже смерть. Смерть его души, ставшей жертвой его собственной страсти.

## ВСТРЕЧА С ТЕНЬЮ

Чаще всего главное испытание принимает форму поединка с какой-то враждебной силой: злодеем, противником, оппонентом или даже природной стихией. Все эти варианты объединяет в себе архетип тени. Злодей может быть внешним персонажем, но в более глубоком смысле речь идет о негативных возможностях, исходящих от него самого. Иными словами, злейший враг героя — его собственная тень.

Как и представители других архетипов, теньевые фигуры проявляют себя двояко. Темная сила иногда нужна для контраста, чтобы высветить достоинства героя, а иногда для того, чтобы вызвать противостояние. Энергия сопротивления может стать важнейшим источником силы. Как ни парадоксально, но враги, стремящиеся нас погубить, в конечном итоге нередко действуют нам во благо.

## ДЕМОНИЗАЦИЯ

Как правило, тень представляет страхи героя и те черты, которые он отвергает в самом себе, то, что ему не нравится, и он пытается спроецировать на других. Это называется демонизацией: в состоянии эмоционального кризиса люди иногда переносят свои проблемы в определенной сфере на кого-то, кто становится в их глазах символом всего самого страшного и ненавистного. Война и пропаганда превращают врага в сущего демона, тень нашей правоты, ангелоподобного образа, который мы пытаемся внушить окружающим. Сам Дьявол—тень Бога, воплощение негативного и отвергаемого потенциала высшего существа.

Иногда такая проекция и поляризация помогают яснее увидеть реальность. Система может долго сохранять нездоровое равновесие, если конфликты не обозначаются и не обостряются, пока все это не выливается в жестокую конфронтацию. Чаще всего тень удается вывести на свет: то, что упорно от нас прячется и чего мы сами не желаем видеть, извлекается из укрытия и осознается. Отвращение, которое Дракула питает к солнцу, объясняется всегдашним стремлением тени оставаться неизведанной.

Злодея можно рассматривать как воплощение теневой стороны личности героя. Какими бы извращенными ни казались ценности врага, они всегда в какой-то степени отражают

преувеличенные и искаженные до неузнаваемости собственные желания и страхи героя.

## СМЕРТЬ ЗЛОДЕЯ

В главном испытании герой нередко вплотную приближается к смерти, но погибает не он, а его противник. Однако на смену павшему могут прийти другие враждебные силы, другие тени. Действие может переместиться с физической арены на моральную, духовную или психологическую. Во втором акте Дороти убивает злую ведьму, после чего сталкивается с проблемой внутреннего плана: в третьем акте рушатся надежды девочки на возвращение домой.

Уничтожение злодея не должно быть для героя чересчур легкой задачей. В фильме Альфреда Хичкока «Разорванный занавес» (Turn Curtain, 1966) сцена главного испытания происходит на ферме: безоружный герой пытается убить шпиона. Режиссер подчеркивает, что совершить убийство не так просто, как может показаться. Смерть человека эмоционально дорого обходится. Это неоднократно показывают нам создатели фильма «Непрощенный». Герой Клинта Иствуда — наемный убийца, однако он всегда болезненно осознает, что его мишени — такие же люди, как и он сам. Смерть на экране не должна сводиться к условности.

## БЕГСТВО ЗЛОДЕЯ

Бывает, что герой лишь ранит противника или убивает его прихвостня. Тогда главный злодей спасается бегством, чтобы появиться вновь в третьем действии. Во втором действии фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз» Аксель Фоули встречается с подручными главного негодяя, встреча же с ним самим откладывается до третьего действия.

## ЗЛОДЕИ КАК ГЕРОИ СОБСТВЕННЫХ ИСТОРИЙ

Необходимо иметь в виду, что не все тени упиваются своим злодейством. Некоторые вовсе не считают себя плохими людьми: в собственных глазах они герои и служат правому делу. Тьма для героя — свет для тени. История отражает два зеркальных образа: если герой переживает падение, тень празднует взлет. Все зависит от точки отсчета. К моменту завершения работы над сценарием или романом вы должны знать действующих лиц достаточно хорошо, чтобы быть в состоянии пересказать события с позиции любого из них: героев, злодеев, закадычных друзей, возлюбленных, привратников и даже эпизодического персонажа. У каждого будет своя история. Очень полезно хотя бы раз пройти по истории под маской тени.

## КАК ГЕРОИ ОБМАНЫВАЮТ СМЕРТЬ

В классическом мифе в главном испытании герой оказывается перед лицом смерти. Многие подходят к этой черте раньше него, и никому не удается выжить. Так, приближаясь к Медузе, Персей видит статуи несчастных, окаменевших от ее взгляда, а лабиринт, в который входит Тесей, усеян костями тех, кто был съеден Минотавром или, заблудившись, умер от голода.

Герои, казалось бы, идут на верную смерть, но выживают там, где не удавалось спастись другим, поскольку заблаговременно заручились покровительством свыше. Чаще всего они обманывают смерть при помощи даров своего наставника. Персея выручает подаренное Афиной зеркало, позволяющее ему не смотреть в глаза Медузе. Отрубив Горгоне голову волшебным мечом, он прячет ее в волшебный мешок, еще один подарок наставника, — иначе она, даже отделенная от тела, продолжала бы сеять смерть.

Тесей завоевал любовь Ариадны, дочери критского тирана Миноса, еще на этапе приближения к сокрытой пещере. Теперь, когда ему предстоит войти внутрь таинственного лабиринта смерти, он обращается к возлюбленной за помощью. Царевна идет к Дедалу, построившему лабиринт.

Его волшебный подарок — простой клубок ниток. Один конец нити девушка должна держать, пока Тесей блуждает по лабиринту. Герой выбирается из обители смерти благодаря этой связи, символизирующей любовь.

## НИТЬ АРИАДНЫ

Нить Ариадны — красноречивый символ силы, соединяющей любящих людей почти телепатическими узами. Она сродни кровному родству, пуповине, которая, как невидимая струна, привязывает детей к матери, даже если они уже выросли.

Нить Ариадны соединяет героя с тем, кого он любит. Герой может пуститься в самые безумные приключения, но эта нить будет тянуть его обратно. Моя мама рассказывает, что однажды, во времена моего раннего детства, с ней случился приступ, от которого она едва не умерла: ее душа покинула тело и летала по комнате, готовая покинуть землю. Только увидев моих сестер и меня, мама вернулась к жизни. Ей нужно было заботиться о нас, а это веская причина, чтобы остаться. Английское слово *clue*, или *claw*, обозначает одновременно моток ниток и ключ к разгадке чего-либо. Действительно, ключ — это нить, ведущая к ответу на интересующий нас вопрос. Нити, протянутые от сердца к сердцу, могут стать ключом к решению наших проблем и урегулированию конфликтов.

## СЕРДЕЧНЫЙ КРИЗИС

Главное испытание нередко выступает в форме душевного кризиса. В любовной истории это может быть момент наибольшей близости между героями, которой все так желают и в то же время боятся. Если говорить о смерти, то кризис в данном случае — это крах оборонительной позиции героя. В другой истории это может быть предательство или мнимый разрыв отношений.

Романтическим испытаниям Джозеф Кэмпбелл посвятил две главы своей книги «Тысячеликий герой»: «Встреча с богиней» и «Женщина как искусительница». Как он пишет: «Последнее приключение, когда все преграды и великаны-людоеды остались позади, обычно представляется как мистический брак торжествующего героя — души с Царственной Богиней Мира. Это переломная точка — в надире, в зените или на краю земли, в центре Вселенной, под сводами храма или в самом потаенном уголке нашего сердца». Критической точкой любовной истории может быть сцена близости или, наоборот, разлуки героев. Ведь слово «кризис», если помните, происходит от греческого «разделять».

В «Романе с камнем» кризис ознаменован и физическим испытанием, и разделением. Джоан Уайлдер и ее спутник-оборотень Джек Колтон в буквальном смысле входят в сокрытую пещеру, чтобы завладеть гигантским изумрудом под названием *El Corazon*—«Сердце». Но настоящие трудности начинаются лишь через несколько минут, когда героям приходится выбираться из машины, утонувшей в водопаде. На какое-то время Джоан исчезает в пучине. Мы видим только Джека Колтона, с трудом вылезавшего на берег, и уже думаем, что героиня погибла. Но происходит чудо: она выбирается на камень, живая и невредимая. То, что Джоан претерпела смерть и возрождение, явно звучит в диалоге. Колтон кричит ей с противоположного берега: «Я думал, ты утонула!» — «Так и есть!» — отвечает она.

Джек радуется тому, что им обоим удалось выжить, но для героини кризис смещается в психологическую плоскость. Драгоценный камень находится в руках ее ненадежного компаньона. Их разделяет ревушая река. Теперь предстоит настоящая проверка их любви! Сдержит ли Колтон свое обещание дожидаться Джоан в ближайшем городе или же просто сбежит

с изумрудным «Сердцем», разбив ее собственное? Не погибнет ли она без него в дебрях особенного мира?

## СВЯЩЕННЫЙ БРАК

В эмоционально и психологически напряженных сюжетах главное испытание может быть связано с борьбой противодействующих сил мистического союза внутри человека, с балансированием противоборствующих сил. Ужасы и смерть могут преследовать и этот союз. Что если ничего не получится? Что если та часть меня самого, которую я веду под венец, восстанет против меня и одержит надо мной верх? Но вопреки всем страхам герой может признать свои скрытые качества, даже тени, и воссоединиться с ними в священном браке. Корень многих конфликтов — противостояние между героем и его анимой, душой, или непризнанной женской или интуитивной частями его личности.

Женщина может стремиться к своему анимусу — мужскому типу мышления и умозаключений, которые общество предписывает ей прятать. Она пытается восстановить связь с отвергнутой ею творческой или материнской энергией. В моменты кризиса героиня привлекает все стороны своей личности для решения жизненно важных вопросов.

## РАВНОВЕСИЕ

Священный брак обеих сторон личности человека подразумевает их равноправие. Если герой вооружен всеми атрибутами человечности и находится в ладу со своими внутренними силами, его не так-то просто выбить из седла. По словам Кэмпбелла, священный брак свидетельствует о полной гармонии в жизни героя и его взаимоотношениях с миром.

Таким образом, главное испытание иногда отражает кризис и воссоединение героя со своей женской/мужской стороной. К сожалению, любой брак может закончиться разводом. Порой анимус и анима вступают в открытую смертельную схватку.

## ЛЮБОВЬ, КОТОРАЯ УБИВАЕТ

Этот разрушительный конфликт описан Кэмпбеллом в главе «Женщина как искусительница», название которой способно ввести читателя в заблуждение (то же можно сказать и о главе «Встреча с богиней»): в действительности энергия, о которой идет речь, бывает не только женской, но и мужской. В любом случае главное испытание для героя/героини — это клубок предательств, расставаний и разочарований. Это кризис веры на арене любви.

У каждого архетипа есть как светлая, позитивная, так и темная, негативная, сторона. Темная сторона любви — это маска ненависти, гнева, упреков и отвержения. Это лик Медеи, убивающей собственных детей, лик Медузы, обрамленный ядовитыми змеями вины.

Кризис может наступить тогда, когда возлюбленная-оборотень вдруг показывает персонажу свое истинное «Я», и ему кажется, что он умер для любви. Подобные ситуации часто встречаются в картинах Хичкока. В фильме «К северу через северо-запад» героиня Эвы Мари Сейнт выдает персонажа Кэри Гранта шпионам. Он горько разочарован, в этом и заключается главное испытание. Герою предала любимая женщина — тем тяжелее ему выжить в тот момент, когда в него стреляют из авиаопылителя, летающего над кукурузным полем.

## НЕГАТИВНЫЕ ОБРАЗЫ АНИМЫ ИЛИ АНИМУСА

Иногда на жизненном пути мы оказываем сопротивление негативным проекциям анимуса или анимы. Такое происходит, если нас привлекает человек, общение с которым не сулит ничего

хорошего либо если о себе вдруг громко заявляет порочная сторона нашего собственного «Я», как в повести Стивенсона о докторе Джекиле и мистере Хайде. Такая конфронтация может вылиться в суровое испытание, опасное для отношений или развития личности героя. Герой «Рокового влечения» обнаруживает, что любовь случайно встреченной и вскоре отвергнутой женщины может обрести смертоносную силу. Идеальный партнер или нежный отец может превратиться в жестокого убийцу, как в триллерах «Бостонский душитель» (The Boston Strangler, 1968) и «Сияние» (The Shining, 1980). Злые королевы-мачехи из сказок братьев Гримм в первоначальных версиях были матерями, чья любовь обернулась во зло.

## ГЛАЗАМИ ПСИХОПАТА

Не многие фильмы могут сравниться по тяжести и губительности уготованных герою испытаний с триллером Альфреда Хичкока «Психо» (1960). Режиссер заставляет зрителя идентифицировать себя с Мэрион (Дженет Ли) и сочувствовать ей, несмотря на то что она присвоила чужие деньги и находится в бегах. В первой половине второго действия нам больше и не с кем себя отождествить, если не считать Нормана Бейтса (Энтони Перкинс), странного управляющего гостиницей, только вот никто не хочет себя с ним идентифицировать, слишком уж он отталкивающий. В традиционных сюжетах герой выдерживает главное испытание и, благополучно дожив до кульминации, наблюдает падение своего врага, поэтому мы уверены, что режиссер никак не может убить свою героиню посреди фильма, тем более если играет ее Дженет Ли, бессмертная кинозвезда. Но Хичкок нарушает сложившийся канон, и испытание, ожидающее героиню во втором акте, оказывается последним. Для нее не может быть речи ни о помиловании, ни о воскресении, ни даже о прощальном поклоне.

Смерть Мэрион потрясает зрителя. Нам вдруг кажется, что мы, подобно бесплотному духу, витаем за кадром, наблюдая, как кровь девушки стекает в сливное отверстие. С кем теперь идентифицироваться? Кем быть? Вскоре становится ясно, что автор не оставляет нам выбора: только Норман. Нехотя проникнув в его сознание, мы смотрим на историю его глазами, и постепенно он становится нашим новым героем. Первое время мы думаем, будто странный молодой человек покрывает свою полоумную мать, но, оказывается, он сам и есть убийца. С середины фильма мы смотрели на мир глазами психопата! Только мастер, подобный Хичкоку, может сотворить такое в нарушение всех правил путешествия героя.

## ВСТРЕЧА С ВЕЛИЧАЙШИМ СТРАХОМ

Главное испытание — это момент, когда герой встречается с тем, что его особенно страшит. В реальности мы, как правило, больше всего боимся смерти, но во многих историях это просто то, чего герой больше всего боится: борьба с конкурентом, политический переворот или просто необходимость побороть свои фобии. Индиана Джонс боится змей, и именно с ними ему приходится повстречаться.

Из многих страхов, какие способны терзать героев, наибольшим драматическим потенциалом обладает трепет перед авторитетом родителя или другого лица, облеченного властью. Многие трагедии берут начало в семье, и именно конфронтация с отцом нередко оказывается серьезнейшим испытанием для героя.

## ПРОТИВОСТОЯНИЕ ОТЦУ

В фильме «Красная река» Мэтью Гарт, персонаж Монтгомери Клифта, сталкивается со смертельной угрозой в середине истории, когда пытается отнять перегоняемое стадо у своего приемного отца Тома Дансона (Джон Уэйн). Сначала Дансон выступает в фильме как герой и

наставник, но на этапе приближения к сокрытой пещере снимает эти маски и превращается в тирана. Алкоголь и душевные раны сотворили из него подобие жестокого бога, который лишился рассудка. Злоупотребляя положением хозяина, он терроризирует работников, и, бросив ему вызов, Мэтт смотрит в лицо величайшему из всех своих страхов.

Возомнив себя королем, Дансон обещает повесить тех, кто нарушит законы его маленького мира. Рискаюя собственной жизнью, приемный сын поднимает против него бунт. Том, этакый Князь Смерти, поднимается с трона, чтобы убить наглеца, но союзники, которых Мэтт приобрел на этапе испытаний, выбивают револьвер из рук самодура. Молодой герой так силен, что ему даже не приходится применять физическую силу, чтобы победить смерть: одной его воли оказывается достаточно. Он свергает Дансона с престола и сам становится королем, оставив приемному отцу лишь лошадь да флягу. В таких историях встреча с главным страхом принимает форму конфликта между старшим и младшим поколениями.

## ЮНОСТЬ ПРОТИВ СТАРОСТИ

Конфликт поколений — вечная драма, неисчерпаемый источник вдохновения для писателей. Со времен Адама и Евы, Эдипа и короля Лира дети заявляют о своих правах, нарушая отцовские запреты. В пьесе Эрнеста Томпсона, которая легла в основу фильма «На золотом озере» (On Golden Pond, 1981), дочь изо всех сил старается угодить родителям. Для нее главное испытание заключается в том, чтобы разрешить противоречия с отцом, а для него — в том, чтобы смириться с собственной смертностью.

Иногда драмы поколений разыгрываются на международной арене: китайские студенты, занявшие площадь Тяньаньмэнь и преградившие дорогу танкам своими телами, бросили вызов порядку, установленному их отцами и дедами.

Войны, которые сказочные герои ведут с волками и ведьмами, тоже могут быть способом отражения конфликта с родителями. Злая колдунья — воплощение темной стороны материнской силы, а волк, людоед или великан — отцовской. Драконы и другие чудища могут олицетворять поколение, слишком долго удерживающее главенствующую позицию. Как отмечает Кэмпбелл, дракон в западной культуре — это тиран, который душит все живое в королевстве или в семье.

Конфликт между молодостью и старостью может развиваться как в явной, так и в скрытой форме. Иногда тлеющий огонь, зажженный главным испытанием, представляет собой борьбу старой структуры личности, привычной и устойчивой, с новой, которая еще не до конца сформировалась и окрепла, однако уже заявляет о себе. Чтобы молодое «Я» родилось, прежнее должно умереть или хотя бы отступить в сторону, освободив место на сцене.

В редких случаях главное испытание дает конфликтующим детям и родителям возможность залечить давнишние раны. Кэмпбелл называет эту ситуацию примирением с отцом. Иногда герой, преодолев какую-либо преграду или свой страх перед авторитетом старших, завоевывает одобрение отца, и мнимый конфликт между ними оказывается исчерпанным.

## СМЕРТЬ ЭГО

В мифе главное испытание символизирует смерть эго. Герой становится частью космоса, отмирают старые представления, рождается новое восприятие взаимосвязей. Старые границы «Я» преодолены или уничтожены. В некотором смысле герой уподобляется богу, способному вознестись над жизнью и смертью и видеть панораму всех взаимодействий. Древние греки называли этот момент апофеозом и ставили его на ступень выше энтузиазма как ощущения бога

в себе. В состоянии апофеоза ты сам бог, и вкус смерти для тебя — возможность на какое-то время занять трон всевышнего.

Главное испытание заставляет героя сместить центр от эго к «Я», той части себя, которая ближе к богу. Следующий шаг, по мере того как человек готов взять на себя ответственность не только за себя, — движение от «Я» в сторону групповых интересов. Герой рискует собственной жизнью ради жизни своих собратьев, чем и завоевывает право называться героем.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ 03»

*Дороти и ее друзья попали в плен к злой ведьме и ее многочисленным привратникам. Теперь героев ждет главное ис-*

*питание: разозлившись на них за то, что они проникли в сокрытую пещеру и украли сокровище, рубиновые туфельки, колдунья грозит по очереди расправиться со спутниками девочки, оставив за Дороти право быть последней.*

*С возникновением смертельной опасности ставки становятся очевидными. Аудитория понимает, что сейчас разразится бой между силами жизни и смерти.*

*Начинает ведьма со Страшилы: используя свою метлу как фитиль она поджигает его. Солома вспыхивает. Казалось бы, все потеряно. Маленькие читатели/зрители решают, что персонаж обречен, и вместе с ним испытывают страх смерти.*

*В надежде спасти друга Дороти делает единственное, что можно сделать в подобной ситуации, — инстинктивно хватает ведро и выплескивает из него воду, не только погасив огонь, но и с ног до головы окатив колдунью. Девочка убивает злодейку, хотя не собиралась делать этого. Она не знала, что от влаги ведьма растает. Смерть витала в воздухе, а Дороти лишь перенаправила ее на другую жертву.*

*Колдунья не просто исчезает, издав протяжное «пу-у- уф». Она погибает в мучениях, восклицая: «О, мои прекрасные мерзости! Что за мир! Что за мир!» Мы ощутили вкус смерти и теперь даже жалеем ведьму.*

Наши герои встретились лицом к лицу со смертью и могут идти дальше, чтобы рассказать о ней другим. На смену отчаянию приходит радость. Они готовятся пожинать плоды одержанной победы: их ждет награда (обретение меча).

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

В чем заключается главное испытание для героев фильмов «Молчание ягнят», «Повелитель приливов» (The Prince of Tides, 1991) и «Красотка»?

Какое главное испытание ожидает вашего героя? Есть ли в вашей истории настоящий злодей? Или только антагонист?

В каких отношениях злодея или антагониста вашего героя можно назвать его тенью?

Есть ли у злодея помощники, которым он передает часть своей силы? Какие функции выполняют эти персонажи?

Способен ли злодей быть оборотнем или плутом? Какие иные архетипы может представлять враг главного героя?

С какой формой смерти сталкивается ваш герой на этапе главного испытания? Чего он больше

всего боится?



НАГРАДА

## Стадия девятая. НАГРАДА

Пришли, увидели, дали пинка.  
*Из фильма «Охотники за привидениями»  
(сценарий Дэна Эйкройда и Гарольда Рамиса)*

Кризисный момент главного испытания миновал, и герои могут праздновать свое спасение. Дракон, обитавший в сокрытой пещере, повержен, волшебный меч захвачен, право на награду завоевано. Триумф может оказаться недолгим, но сейчас ничто не омрачает их радости.

*Мы, искатели, смотрим друг на друга улыбаясь. Мы заслужили гордое звание героев. Рискую собой ради родного племени, мы вышли навстречу смерти, ощутили ее вкус, но все же остались живы. Из крошечной тьмы мы воспарили к победной вершине. Пора наполнить пустые желудки и громким пением у костра известить мир о своих подвигах. Раны и горести позабыты. О нашем путешествии уже слагаются легенды.*

*Вдруг ты затихаешь, отделившись от своих товарищей. Пляшущие тени напоминают тебе о тех, кто не дождался победы. Ты изменился. Часть тебя умерла, и ей на смену пришло новое «Я». Жизнь не повернется вспять,*

*и ты уже никогда не будешь прежним. Твоя обновленная душа и есть награда за встречу со смертью.*

Столкновение со смертью — событие, которое не может пройти бесследно. Почти всегда в течение какого-то времени герою воздаются почести за то, что он сумел выжить или преодолеть трудное препятствие. Выход из кризисной ситуации открывает богатые возможности, и награды могут иметь самые разные формы и цели.

### ТОРЖЕСТВО

Когда охотники возвращаются из опасного похода с добычей, естественно, возникает желание отпраздновать это. Силы истощены в борьбе, и их нужно восполнить. Герои устраивают нечто вроде современной вечеринки или барбекю. Это стадия, когда они пожинают плоды своей победы. Герои «Одиссеи» всегда устраивали пир и приносили жертвы богам, если те помогали им пережить шторм. Для того чтобы выбраться из сокрытой пещеры, нужна энергия, поэтому персонажам дается время для отдыха и подкрепления сил. В фильме «Танцующий с волками» Данбар празднует с индейцами завершение удачной охоты на буйвола, поджаривая на углях мясо убитого животного. После тяжелого испытания и встречи со смертью герой получает награду за спасение молодого человека: теперь племя относится к нему, белому чужаку, более дружелюбно.

### СЦЕНЫ У КОСТРА

На данном этапе развития сюжета персонажи нередко собираются у реального или символического огня, чтобы поделиться друг с другом впечатлениями. Наступает время шуток и хвастовства, ведь после пережитого всем хочется расслабиться. Людям разных профессий — охотникам и рыбакам, морякам и пилотам, солдатам и исследователям — свойственно преувеличивать свои достижения. В сцене приготовления барбекю Данбара заставляют многократно пересказывать историю о буйволиной охоте.

Иногда собравшиеся у костра не могут поделить добычу, и между ними вспыхивает ссора. Герою «Танцующего с волками» приходится отвоевывать шляпу, оброненную им во время

охоты и поднятую воином племени сиу.

Кроме того, вечер у огня — идеальная пора для воспоминаний. Если человек был на краю гибели, то, даже отойдя от него, он уже не будет таким, каким был. Нередко герой вслух размышляет о том, что помогло ему выжить, о событиях и людях, которые на него повлияли, о неписанных правилах, которыми он руководствовался.

Сцены у костра очень важны для аудитории. Они позволяют нам перевести дух после захватывающего поединка или тяжелого испытания. Персонажи могут припоминать произошедшее, что дает нам возможность еще раз осмыслить недавние события, посмотрев на них глазами героев. В «Красной реке» Мэтью Гарт рассказывает о случившемся новой героине, девушке Тэсс (Джоан Дрю), обнаруживая при этом свои чувства к приемному отцу и давая зрителю общую картину всех хитросплетений истории.

Минуты тихих душевных бесед позволяют аудитории лучше узнать героев. Яркий пример—эпизод из фильма «Челюсти», где Квинт, персонаж Роберта Шоу, рассказывает страшную историю том, как он повстречался с акулами в Тихом океане в годы Второй мировой войны. Герои показывают друг другу свои шрамы, а затем поют застольную песню. Основой для их сближения становится совместно пройденное испытание.

В классических мультфильмах студии Disney, таких как «Пиноккио» или «Питер Пэн», события развиваются с потрясающей скоростью, но в моменты эмоциональных переломов действие замедляется, чтобы мы могли пристальнее взглянуть на персонажей. Спокойные лиричные эпизоды очень важны для налаживания связи между героем и зрителем.

## ЛЮБОВНЫЕ СЦЕНЫ

После главного испытания подходящее время для любовной сцены. До кризиса герой, строго говоря, был еще не героем, а лишь кандидатом на это звание. Пока он не выказал готовности к самопожертвованию, его не за что было любить. Только теперь он заслужил право на «священный брак». Упомянутая сцена у костра из «Красной реки» — к тому же пример удачной любовной сцены.

В триллере «Арабеска» персонажи Софи Лорен и Грегори Пека, пережившие суровое испытание, соединяются в любовном порыве. Героиня — типичная представительница архетипа оборотней, но, несмотря на то, что она столько лгала, герой видит под ее многочисленными оболочками доброе сердце и теперь доверяет ей.

Свадебный вальс, которым завершается мультфильм «Красавица и чудовище», — награда заколдованному принцу за отвагу, проявленную в борьбе с городской толпой, а его невесте—за то, что смогла разглядеть красоту за внешним уродством.

## ЗАХВАТ СОКРОВИЩА

Важный вопрос этого момента заключается в получении героем того, ради чего он и отправился странствовать. Кладоискатель находит золото, шпион выведывает секретные сведения, пират захватывает судно с богатым грузом, человек, сомневающийся в себе, приобретает уверенность, а раб — право распоряжаться собственной судьбой. Сделка состоялась: герой рискнул или пожертвовал жизнью и получил что-то взамен. В скандинавских мифах бог Один расстается с глазом и девять дней висит на мировом дереве, чтобы, пройдя это испытание, обрести всезнание и научиться читать священные руны.

## ОБРЕТЕНИЕ МЕЧА

Этот элемент путешествия я называю также обретением меча, поскольку для того, чтобы завладеть искомым, герою зачастую приходится проявить активность или даже агрессию. Иногда за проявленную самоотверженность странник удостоивается чьей-то любви, но чаще всего наградой ему становится некий предмет, который он должен захватить, если не украсть, — именно так Джеймс Бонд поступает с советским шифровальным устройством «Лектор» в фильме «Из России с любовью» (From Russia with Love, 1963).

В «Кинг-Конге» время получения награды наступает сразу после критической точки смерти и возрождения. Уже на этапе приближения к сокрытой пещере с гигантской гориллой происходят перемены. Сражаясь с тираннозавром, чудовище превращается из похитителя героини Фэй Рэй в ее защитника. К моменту главного испытания — смертельной схватки с гигантской змеей — Кинг-Конг становится полноправным героем. Он демонстрирует отвагу и в награду получает спасенную красавицу.

В нежной эротической сцене на «балконе» своего логова огромный зверь рассматривает девушку, лежащую на его ладони. Он раздевает ее, с любопытством обнюхивает, трогает пальцем. Идиллия оказывается недолговечной (появляются тираннозавры, а вместе с ними — новая смертельная угроза), и все-таки это был несомненно момент награды за преодоление кризиса.

Идея обретения меча идет от историй о драконах, охраняющих сокровища, среди которых нередко оказывается волшебное оружие, может быть, некогда отнятое или украденное у отца героя. Меч, каким его изображают на картах Таро, символизирует волю, закаленную огнем и окропленную кровью. Он может ломаться и гнуться, но его всякий раз перековывают, выпрямляют и остро затачивают. Вспомните световые сабли из «Звездных войн».

Безусловно, меч — лишь одна из немногих форм, какие может приобретать завоеванный героем трофей, или, если пользоваться терминологией Кэмпбелла, «вознаграждение в конце пути». В старинных рыцарских легендах и романах доблестные воины получают святой Грааль — символ недостижимой благодати, к которой стремится душа. Иногда наградой герою служит роза или драгоценный камень. Хитрый обезьяний король из китайского фольклора ищет в Тибете буддийские сутры.

## ПОХИЩЕНИЕ ЭЛИКСИРА

Одни герои честно добывают сокровище, отдавая жизнь или рискуя ради него, в то время как другие предпочитают украсть заветный предмет. Приз получить нелегко, даже если он заслужен или завоеван. Его нужно взять. Кэмпбелл называет этот момент «похищением эликсира».

Эликсир — это средство исцеления от какой-либо болезни. Им может быть безвредный сладкий сироп, предназначенный для смешивания с другими препаратами. Если применить его отдельно или с нейтральной добавкой, он может действовать по принципу плацебо. Исследования показывают, что некоторые люди, даже зная, что им дают просто сладкие таблетки, все равно чувствуют себя лучше, что объясняется силой внушения.

Эликсир может быть и чудодейственным снадобьем, способным победить любую напасть, волшебным веществом, возвращающим жизнь. В алхимии эликсир был первым шагом в создании философского камня, способного превратить железо в золото и победить смерть. Ключ к победе над смертью и есть то сокровище, которое, как правило, ищут герои.

Герою часто приходится выкрадывать эликсир, ведь секрет жизни и смерти слишком ценен, чтобы хранить его в общедоступном месте. Чтобы завладеть им, иногда он вынужден

превратиться в вора или плута, как Прометей, похитивший у богов огонь ради блага человечества, или Адам и Ева, вкусившие запретный плод. Украденный эликсир может на какое-то время опьянить героя, но, когда дурман проходит, наступает час расплаты за содеянное.

## ИНИЦИАЦИЯ

Героя, прошедшего главное испытание, следует признать избранником судьбы, тем из немногих, кому удалось пережить смерть. В Древней Греции бессмертие считалось привилегией богов, а также горстки людей, которые совершили великий подвиг и были удостоены неслыханной милости Зевса. В число этих счастливых попали Геркулес, Андромеда и Эскулап.

Тех, кто прошел испытание и теперь принадлежит кругу избранных, посвящают в рыцари или повышают в звании. Все, что мы описываем как события второго действия, Джозеф Кэмпбелл назвал инициацией. Персонаж начинает новую жизнь в новом качестве. После встречи со смертью он уже не тот, кем был раньше. Женщина, преодолевшая такой опасный рубеж, как рождение ребенка, становится существом другого порядка. Она посвящена в высшее женское общество, материнский союз.

Если вас принимают в какое-либо тайное общество, это означает, что отныне вам доступны секретные сведения, которые вы не имеете права разглашать. Перед посвящением вы должны пройти проверку. Ею может оказаться ритуал смерти и воскресения, после которого вам как человеку, родившемуся заново, дадут новое имя и новый статус.

## НОВОЕ МИРООЩУЩЕНИЕ

Иногда герой, переживший встречу со смертью, обнаруживает в себе новые силы или способность острее воспринимать жизнь. Это прекрасно показано в скандинавской легенде о Сигурде — победителе дракона. Герой сражается с чудовищем по имени Фафнир, и, когда на язык ему случайно попадает вражеская кровь, он в буквальном смысле слова ощущает вкус смерти. С этой минуты у Сигурда открываются новые способности: он начинает понимать щебет птиц, и две из них предупреждают его о том, что карлик Рegin, наставник героя, намеревается его убить. Он избегает очередной смертельной опасности благодаря обретенному дару, который и послужил ему наградой за убийство дракона. Здесь новые знания становятся тем волшебным мечом, которым завладевает герой.

## ПРОЗРЕНИЕ

В качестве награды герой может испытать прозрение, понимание какой-то тайны. С его глаз словно спадает пелена. Если рядом оборотень, герой впервые видит его истинное лицо. Обретение меча может стать моментом озарения.

## ЯСНОВИДЕНИЕ

Пережив смерть, некоторые герои получают от бессмертных богов дар ясновидения или телепатии. Человек, едва не расставшийся с жизнью, лучше других понимает связи вещей, у него лучше развита интуиция. В «Арабеске» после любовной сцены герой Грегори Пека вместе с героиней Софи Лорен пытается разгадать иероглифический код и вдруг понимает, что шпионов интересуют не столько сами иероглифы, сколько спрятанная в них микроточка. Избежав смерти, он стал проницательнее и сделал потрясающее открытие, положившее начало третьему действию.

## САМОПОЗНАНИЕ

Бывают озарения другого рода, глубинные. Обманув смерть, герой делает открытия о самом себе: кто он и каково его место в мире. Он понимает, что в чем-то был глуп, а в чем-то проявлял ненужное упрямство. Пелена падает с глаз, и иллюзии сменяются истинным пониманием. Прозрение может оказаться недолгим, но хотя бы на мгновение герой видит себя в истинном свете.

## ЭПИФАНИЯ

Пережив кризис, герой может измениться не только в собственных глазах, но и в глазах окружающих. В том, каким он стал и как себя ведет, другие персонажи, вероятно, заметят признаки возрождения и сопричастности божественному бессмертию. Момент, когда в герое проявляется высшая сила, сродни эпифании, или богоявлению — внезапному пониманию божественности. Праздник эпифании католики отмечают 6 января в память о том, как волхвы, три мудрых старца, первыми из людей признали божественность младенца Иисуса. Кроме всего прочего, в награду за успешное преодоление преград герой получает восхищение окружающих, которые видят, что он изменился. Молодой человек, побывавший на войне или прошедший трудный курс обучения, возвращается домой более зрелым, серьезным и уверенным в себе, чем был. Он заслужил уважение других, пройдя все ступени приобщения к вечному: энтузиазм — как боговдохновенность, апофеоз — как ощущение того, что ты и есть бог, и, наконец, эпифанию — момент, когда окружающие признают божественное в тебе.

Герой и сам может переживать эпифанию. После главного испытания он может внезапно понять, что он божий или королевский сын, избранное существо, наделенное исключительными способностями. Эпифания — это ощущение собственной священной природы и сопричастности всему миру.

Джеймс Джойс расширил значение слова «эпифания», используя его как внезапное постижение сущности чего-либо — будь то человек, вещь, идея. Иногда, выдержав испытание, герой вдруг начинает лучше понимать окружающий мир, поскольку встреча со смертью заставляет нас больше ценить жизнь и обостряет все наши чувства.

## ИСКАЖЕНИЯ ВОСПРИЯТИЯ

В других историях герой, победивший смерть, начинает видеть мир в искаженном свете. Порой непомерно возросшая самооценка провоцирует у него головокружение от успехов. Он становится дерзким, надменным или злоупотребляет властью и привилегиями, полученными при его возрождении.

Иногда подобные метаморфозы происходят с героем из-за соприкосновения со смертью или злом, с которым он борется. Солдат, который сражается за ценности цивилизации, может погрязнуть в варварстве войны, полицейские и детективы, борясь с преступностью, порой переходят границу дозволенного законом и сами уподобляются бандитам. Проникнув в сознание своего противника, герой рискует там задержаться — это случилось, к примеру, с сыщиком из фильма «Охотник на людей» (Manhunter, 1986), рискнувшим собственной душой ради постижения извращенной логики серийного убийцы.

Кровопролитие — грозная сила, способная опьянить или отравить героя. Питер О'Тул, исполняя роль Лоуренса Аравийского, создает образ человека, который после жестокой битвы за Акабу с ужасом обнаруживает, что ему нравится убивать.

Другая ошибка, часто совершаемая героями на данном этапе, — простая недооценка важности

главного испытания. Человек, потрясенный переменами, которые произошли в нем, порой предпочитает делать вид, будто ничего не произошло. По наблюдениям доктора

Элизабет Кюблер-Росс, синдром отрицания у людей, повстречавшихся со смертью, — одна из естественных стадий переживания горя и восстановления после него. Бывает и гнев. После тяжелого испытания герой может захотеть «выпустить пар», выразить справедливое негодование в связи с тем, что ему пришлось повстречаться со смертью.

Некоторые герои склонны преувеличивать собственные значимость и героизм, однако вскоре понимают, что им, оказывается, просто повезло, и новые встречи с опасностью ставят их на место.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

*Сразу же после главного испытания для персонажей сказки наступает момент захвата сокровища. В данном случае это не меч, а обгоревшая ведьмина метла. Дороти слишком хорошо воспитана, чтобы просто взять ее: девочка вежливо спрашивает разрешения у грозных стражников, которые падают на колени, демонстрируя свою преданность новой владычице. Героиня боится, что слуги ведьмы захотят отомстить за свою госпожу, но оказалось, они рады смерти колдуньи, которая держала их в рабстве.*

*Один из возможных подарков герою за победу над смертью — переход привратников на его сторону. Конечно же, стражники охотно отдают Дороти метлу.*

*В сопровождении своих друзей героиня поспешно возвращается в тронный зал волшебника страны Оз и кладет перед ним добытый трофей. Справившись с, казалось бы, нерешаемой задачей, она выполнила свою часть соглашения и теперь требует заслуженного вознаграждения.*

*Однако, к их удивлению, чародей отказывается платить по счетам. Он впадает в ярость и демагогию.*

*По структуре личности он напоминает старика или родителя, знающего, что должен уступить место подростку отпрыску, но не желающего сдаваться без боя.*

*В этот момент на сцене появляется Тотто, чтобы выполнить свое предназначение в сюжете. Некогда животное любопытство пса, раскопавшего клумбу мисс Галч, навлекло на голову Дороти серьезные неприятности. Теперь же собачья интуиция становится для нее ключом к спасению. Обежав вокруг трона, Тотто обнаруживает тщедушного старикашку, который управляет страшной говорящей головой из-за шторы. Именно он и есть волшебник страны Оз, которого все считают таким грозным и могучим.*

*Наступает типичный после главного испытания момент прозрения. Благодаря интуиции и любопытству собачки герои узнают, что пугавшая их власть сосредоточена в руках обыкновенного человека, на чьи эмоции можно воздействовать. (Эта сцена всегда казалась мне метафорическим изображением Голливуда, который из всех сил старается казаться великим и ужасным, но на деле управляется живыми людьми, не застрахованными от ошибок.)*

*Сначала волшебник признается, что не может помочь путешественникам, но после уговоров все-таки вручает каждому из друзей Дороти возжеленный эликсир: Страшиле — диплом, Льву — медаль за отвагу, Железному Дровосеку — заводное сердце. В этой сцене присутствуют сатирические нотки: автор говорит нам о том, что и в жизни мы часто обмениваемся такого рода бессмысленными вещами, способными производить лишь эффект плацебо. Многие люди*

*получают звания и награды, которых не заслужили. Если ты не способен выдержать испытание, принимай эликсир хоть сто раз на дню — все равно он тебе не поможет.*

*Подлинная награда герою — ощущение внутренних перемен, но, как мы видим в этой сцене, признание внешнее тоже важно. Будучи символическим отцом Дороти и ее друзей, волшебник дарует им свое родительское одобрение, а это и есть то вознаграждение, которого все ищут и лишь немногие добиваются. Спутники девочки всегда были умны, добры и отважны, но им очень хотелось, чтобы это получило материальное подтверждение.*

*Наконец, волшебник поворачивается к Дороти и грустно сообщает, что ей-то он точно ничем помочь не способен. Он случайно залетел в страну Оз на воздушном шаре с ярмарки в штате Небраска, и сам понятия не имеет, как вернуться назад. Старик прав: попасть домой, то есть обрести гармонию с собой и научиться быть счастливой, Дороти может только ценой самостоятельных усилий.*

*И все же он соглашается помочь героине и отдает своим подданным распоряжение подготовить для нее большой шар, наполненный горячим воздухом. Герои получили все сокровища, какие только могли получить. Осталось только найти дорогу к дому, чему и посвящено третье действие.*

Встреча со смертью в корне меняет жизнь героев, позволяя им завладеть волшебным мечом. Насладившись победой, герои должны продолжить путешествие. Пора собраться с силами: следующий этап — обратный путь — сулит новые испытания.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Что выступает современным эквивалентом традиционной сцены у костра в фильмах «Тельма и Луиза», «Действуй, сестра!», «Привидение»?

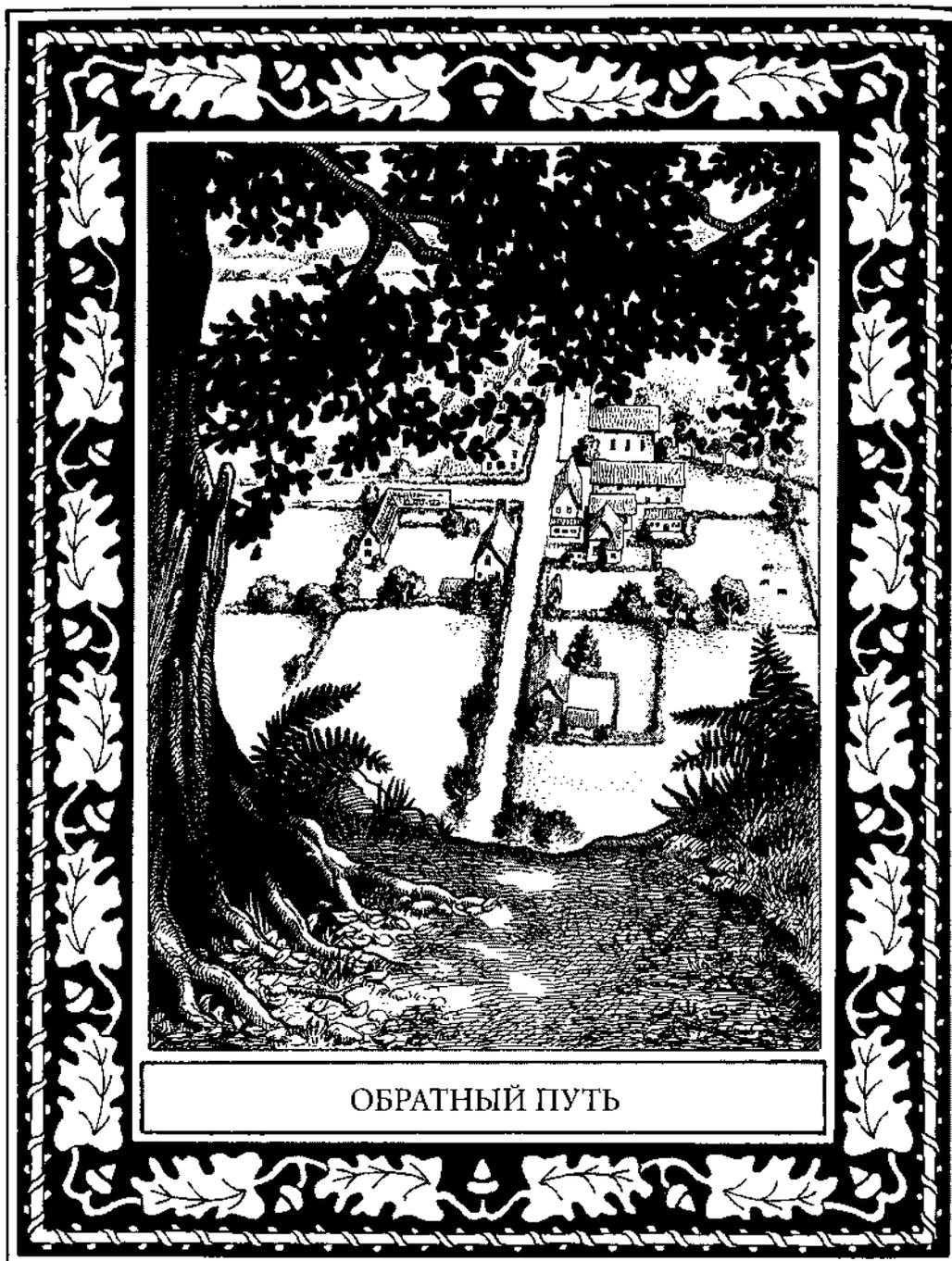
Чему ваших героев учит опыт: когда они наблюдают чужую смерть, становятся ее причиной, оказываются на ее пороге сами?

Что ваши герои получают в награду за встречу с сильнейшим из своих страхов? Каковы последствия основного события второго действия? Перенимают ли герои какие-либо негативные качества своего врага или тени?

Меняется ли направление развития сюжета? Получает ли герой, завладев сокровищем, какую-то новую цель или задачу?

Подготавливает ли испытание, пройденное вашим героем, почву для последующей любовной сцены?

Осознают ли ваши персонажи произошедшие с ними перемены? Начинают ли глубже понимать себя и окружающий мир? Научились ли правильно относиться к своим внутренним несовершенствам?



ОБРАТНЫЙ ПУТЬ

## Стадия десятая. ОБРАТНЫЙ ПУТЬ

Сын Анхиза, поверь: в Аверн спуститься нетрудно,  
День и ночь распахнута дверь в обиталище Дита.  
Вспять шаги обратить и к небесному свету пробиться —  
Вот что труднее всего...

Вергилий. Энеида. Песнь VI, ст. 126-129<sup>17</sup>

Пройдя главное испытание, герой извлек необходимый урок, получил награду и отпраздновал свою победу. Теперь он должен решить, остаться ли ему в особенном мире или же предпринять путешествие в мир обыденный. Несмотря на то, что край чудес и приключений не лишен привлекательности, лишь очень немногие из героев выбирают его. Большинство же предпочитает вернуться домой, туда, откуда все началось, либо отправиться в новое место, которому суждено стать конечной точкой маршрута.

Действие, несколько замедлившееся на этапе обретения меча, снова начинает активно развиваться. Если представить путешествие в виде окружности, где верхняя точка — место, откуда все начиналось, то сейчас мы в самом низу, и нужен импульс, который вытолкнет нас вверх, на свет божий.

*Проснитесь, искатели! Стряхните с себя похмелье ночного празднества и вспомните о том, что привело нас в эти края. Наши соплеменники, оставшиеся дома, страдают от голода! Время не терпит! Восстановив силы после тяжких испытаний, мы должны сложить добытые сокровища и съестные припасы в заплечные мешки и отправиться в обратный путь. В темном лесу нас могут поджидать новые опасности. Прежде чем оставить место привала, вы окидываете его прощальным взглядом. Дома никто не поверит. Как убедить их? Вы замечаете красивый, яркий, гладкий камешек, сверкнувший под ногами, и поднимаете его: он словно излучает свет. Вдруг из чащи выскакивает страшный зверь с острыми клыками. Спасайтесь! Бегите что есть силы!*

---

<sup>17</sup> Перевод С. Ошерова.



С психологической точки зрения эта стадия представляет решимость героя вернуться в обыденный мир и применить на практике уроки, вынесенные из особенного мира. Порой это оказывается очень непросто. Иной раз путешественник не без оснований опасается, что магия главного испытания испарится при свете дня. Домашние могут не поверить в историю о том, как герой чудесным образом избежал смерти. Скептики будут склонны находить приключениям рациональное объяснение. Но герои, как правило, все-таки делают попытку. Подобно буддийским бодхисатвам, они познали высшую мудрость и теперь возвращаются к людям, чтобы при помощи эликсира сделать их жизнь лучше.

## МОТИВАЦИЯ

Обратный путь для героя — время новых приключений. Иногда он по собственной воле покидает уютное место передышки, а иногда ему требуется для этого толчок извне.

Символическим изображением внутреннего зова может стать образ усталого командира, который созывает солдат, павших духом после кровопролитного сражения, или глава семьи, который пытается вернуть домочадцев к жизни после постигшего их несчастья. Внешняя же сила часто принимает форму воя сирены, тиканья часов или новой вражеской угрозы. Иногда герою кто-то напоминает о конечной цели путешествия.

Обратный путь — поворотный этап, еще одна преграда, отделяющая второе действие от третьего. В этот момент, как и при пересечении порога особенного мира, направление развития сюжета может измениться. История осуществления мечты порой превращается в историю

бегства, акцент смещается с физических рисков на эмоциональные. Силой, выталкивающей героя со дна особенного мира, может стать новая информация, разительно меняющая ход действия. Герой отправляется обратно, и начинается третье действие. Здесь может возникнуть еще один кризисный момент, приводящий героя на очередной и последний путь испытаний.

Функцию ракетного топлива может выполнить страх мести или погоня. Устремиться за пределы особенного мира героя часто вынуждают силы, побежденные им на этапе главного испытания и теперь восставшие для ответного удара. Если эликсир был украден, а не отдан добровольно, это, как правило, чревато опасными последствиями.

## ВОЗМЕЗДИЕ

Принцип боевых искусств гласит: покончи с противником. Часто оказывается, что враги или тени, изгнанные, но не убитые героем, возвращаются с новыми силами. Чудище или злодей, с которым герой сражался в главном испытании, может залечить полученные раны и попытаться взять реванш. Нередко родитель, чье главенство в семье было поставлено под сомнение, преодолевает первоначальный шок и принимается отстаивать свой авторитет с удвоенной энергией. Борец, сбитый с ног сокрушительным ударом, порой поднимается и неожиданно атакует. В 1989 г. события на площади Тяньаньмэнь закончились тем, что китайское правительство, поначалу растерявшееся, все же разогнало студенческую демонстрацию, в результате чего погибли сотни протестующих.

Один из ярчайших примеров таких ответных шагов мы видим в вестерне «Красная река», когда в середине главного испытания Мэтью Гарт свергает с трона своего приемного отца, Тома Дансона. На стадии вознаграждения он, продав скот в ближайшем городке, решает отпраздновать это событие с друзьями, а побежденный тиран собирает в это время небольшой отряд стрелков. На этапе обратного пути отец бросается в погоню за сыном с твердым намерением его убить. История о трудной жизни гуртовщиков становится историей отца, преследующего взбунтовавшегося наследника.

Особую выразительность этому эпизоду придает физическое действие. Джон Уэйн мчится к месту решающего поединка с героем Монтгомери Клифта, словно зомби или машина, которую невозможно остановить. Он забывает о своем стаде и не обращает внимания на рану, которую нанес ему один из товарищей, пытаясь его удержать. Том Дансон воплощает родительскую агрессию, спровоцированную вызовом, брошенным тени.

Психологическое значение подобных контратак заключается в том, что неврозы, недостатки, привычки, желания или пристрастия, которые мы пытаемся искоренить, могут отступить на какое-то время, но, прежде чем покинуть нас навсегда, предпринимают отчаянную попытку отвоевать утраченные позиции. Они обладают удивительной жизнеспособностью и никогда не сдаются без боя. Пагубная привычка, от которой человек попытался избавиться, может вернуться и уничтожить свою жертву.

Возмездие принимает разнообразные формы. Иногда, убив медведя или дракона, герой обнаруживает, что у чудища есть друг, жаждущий отомстить. Подручный злодея, с которым центральный персонаж сражался, мог выжить и начать преследовать врага своего господина. А порой, наоборот, погибает лишь пешка, а затем, откуда ни возьмись, появляется покровитель убитого, разъяренный тем, что у него отняли вассала.

Пробудившиеся силы мщения могут тяжело ранить или даже убить героя либо его спутника. Нередко друг героя оказывает ему последнюю услугу, принимая удар на себя. Иногда злодей вновь завладевает эликсиром или похищает одного из друзей героя. Это ведет к новой погоне

или преследованию.

## СЦЕНЫ ПОГОНИ

Во многих случаях герои покидают особенный мир лишь потому, что дальнейшее пребывание там угрожает их жизни. Необходимость спастись бегством может возникнуть в любой момент, но чаще всего это происходит в конце второго действия. Погоня придает развитию истории новый импульс. Чтобы аудитория не заскучала, ее необходимо взбодрить очередным событием или конфликтом. В театре эта стадия называется «гонки под занавес», время, когда вам надо набрать темп для финала.

Сцены погонь, столь любимые кинематографом, встречаются также в мифологии, литературе и изобразительном искусстве. Все мы знаем, как нимфа Дафна, спасаясь от Аполлона, упростила своего отца, речного бога, превратить ее в лавровое дерево. Погони нередко сопровождаются трансформациями. Современные герои просто переодеваются, чтобы преследователи их не узнали. Персонажи психологических драм могут стремиться убежать от внутренних демонов, изменяя поведение или переживая внутреннюю трансформацию.

## ЧУДЕСНОЕ СПАСЕНИЕ

Героям сказок уйти от погони нередко помогают волшебные превращения каких-либо предметов. Маленькая девочка ускользает от злой ведьмы благодаря подаркам животных, которых в свое время пожалела или выручила. Беглянка поочередно бросает чудесные вещицы наземь, и они превращаются в барьеры, преграждающие преследовательнице путь. Из гребешка вырастает лес, и колдунья долго блуждает в чаще. Шарф становится рекой, которую злодейке приходится выпить.

Джозеф Кэмпбелл приводит множество примеров чудесного спасения и считает, что за этим стоит стремление героя остановить силы мщения любыми способами: предлагая свои интерпретации событий, контраргументы, принципы, символы, идеи, находя самооправдания, лишь бы нейтрализовать их.

То, что герой бросает во время погони, может также восприниматься как жертва, отказ от чего-то ценного. Девочке из сказки, вероятно, нелегко расстаться с красивым шарфиком или гребнем, подаренным ей друзьями. Герой приключенческого фильма порой понимает, что важнее всего в жизни, и выбрасывает мешок с деньгами из окна мчащегося поезда, лишь бы остановить своих преследователей. В своей книге Кэмпбелл ссылается на историю Медеи как на пример наиболее радикального жертвоприношения: убегая вместе с Ясоном от своего отца, колхидская царица убивает собственного брата и бросает в воду его останки в надежде оторваться от погони.

## РАЗНОВИДНОСТЬ ПОГОНИ: ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ОБОЖАТЕЛЯМИ

Чаще всего за искателями приключений гонятся злодеи, но это не единственно возможный вариант. В редких случаях герой вынужден спастись от поклонников, как это происходит в начале третьего действия в фильме «Шейн». Шейн работает на ферме, стараясь не участвовать ни в каких перестрелках, но жестокость врагов заставляет его вернуться в город. Он велит фермерскому сынишке (Брэндон Де Уайлд) оставаться дома, но тот увязывается за ним. За мальчиком бежит собака, которой тоже было велено сидеть на месте. Этот параллелизм недвусмысленно показывает аудитории, что ребенок верен своему кумиру, как пес. Перед нами перевернутый вариант сцены погони: за героем гонится не враг, а преданное существо.

## БЕГСТВО ЗЛОДЕЯ

Случается и так, что герой не убегает от противника, а сам его преследует. На этапе возвращения домой тень, обузданная в момент главного испытания, разрывает оковы и становится сильнее прежнего. Почувствовав, что Кларисса, агент ФБР, его обманула, Ганнибал Лек-тер убегает и снова начинает совершать преступления. Кинг-Конг, которого в кандалах привезли в Нью-Йорк для демонстрации публике, вырывается на свободу и начинает все крушить. В бесчисленных вестернах злодеи стремятся избежать расплаты, и, прежде чем состоится финальный поединок, герой должен догнать своего врага. Подобными ситуациями изобилуют сериалы с участием Роя Роджерса, а также сериалы и телешоу об «Одиноким рейнджере».

Как уже говорилось выше, злодей может отнять у героя сокровище или похитить одного из спутников. Чтобы спасти друга или вернуть чудодейственный эликсир, герой бросается в погоню за злодеем.

## НЕУДАЧИ

На обратном пути от героя может вдруг отвернуться удача. До сих пор все шло как по маслу, но теперь суровая реальность вновь заявила о себе. Возникают препятствия, казалось бы, обрекающие приключение на неудачу. Когда берег уже виден, корабль неожиданно дает течь. После стольких усилий и жертв герой рискует все потерять.

Именно теперь, в момент кульминации второго действия, может наступить отложенный кризис, о котором говорилось ранее. Это точка наивысшего напряжения, после которой дело пойдет к развязке в третьем действии.

Обратный путь в конце второго действия может исчерпываться коротким эпизодом или целой цепью событий. Так или иначе, практически в любом сюжете присутствует момент, когда герой получает необходимую мотивацию для возвращения домой с эликсиром, невзирая на соблазны особенного мира и возможные тяготы обратного пути.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

*Волшебник приготовил воздушный шар, на котором Дороти должна долететь до дороги, ведущей в Канзас. Местные жители устраивают героям торжественные проводы с духовым оркестром. Но все оказывается не так просто. Увидев на руках одной из женщин кошку, Тото бежит за ней, а Дороти бежит за ним. В результате шар с волшебником поднимается в воздух, а девочка на неопределенное время задерживается в особенном мире. Многие герои пытаются попасть домой при помощи подручных средств — старых привычек и зависимостей, которые оказываются такими же громоздкими и трудноуправляемыми, как шар, изготовленный по приказу правителя страны Оз. Дороти следует своему естественному побуждению, воплотившемуся в образе Тото, поскольку в глубине души знает, что этот путь не для нее. Тем не менее она готова к возвращению домой и идет по дороге, стараясь не пропустить нужную развилку.*

Герой собирает все, что узнал, завоевал, украл или получил в подарок в особенном мире. Теперь он ставит перед собой новую задачу: скрыться от погони, продолжить поиски приключений или вернуться-ся домой. Прежде чем любая из этих целей будет достигнута, требуется пройти заключительный экзамен — процедуру возрождения.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Что представляет собой обратный путь в фильмах «Их собственная лига», «Пробуждения» (Awakenings, 1990), «Непрощенный» (Клинт Иствуд, 1992), «Терминатор 2: Судный день» (Terminator 2: Judgment Day, 1991)? С точки зрения писателя, каковы преимущества и недостатки сюжетов с изгнанием героя из особенного мира, с преследованием или с его добровольным решением покинуть его?

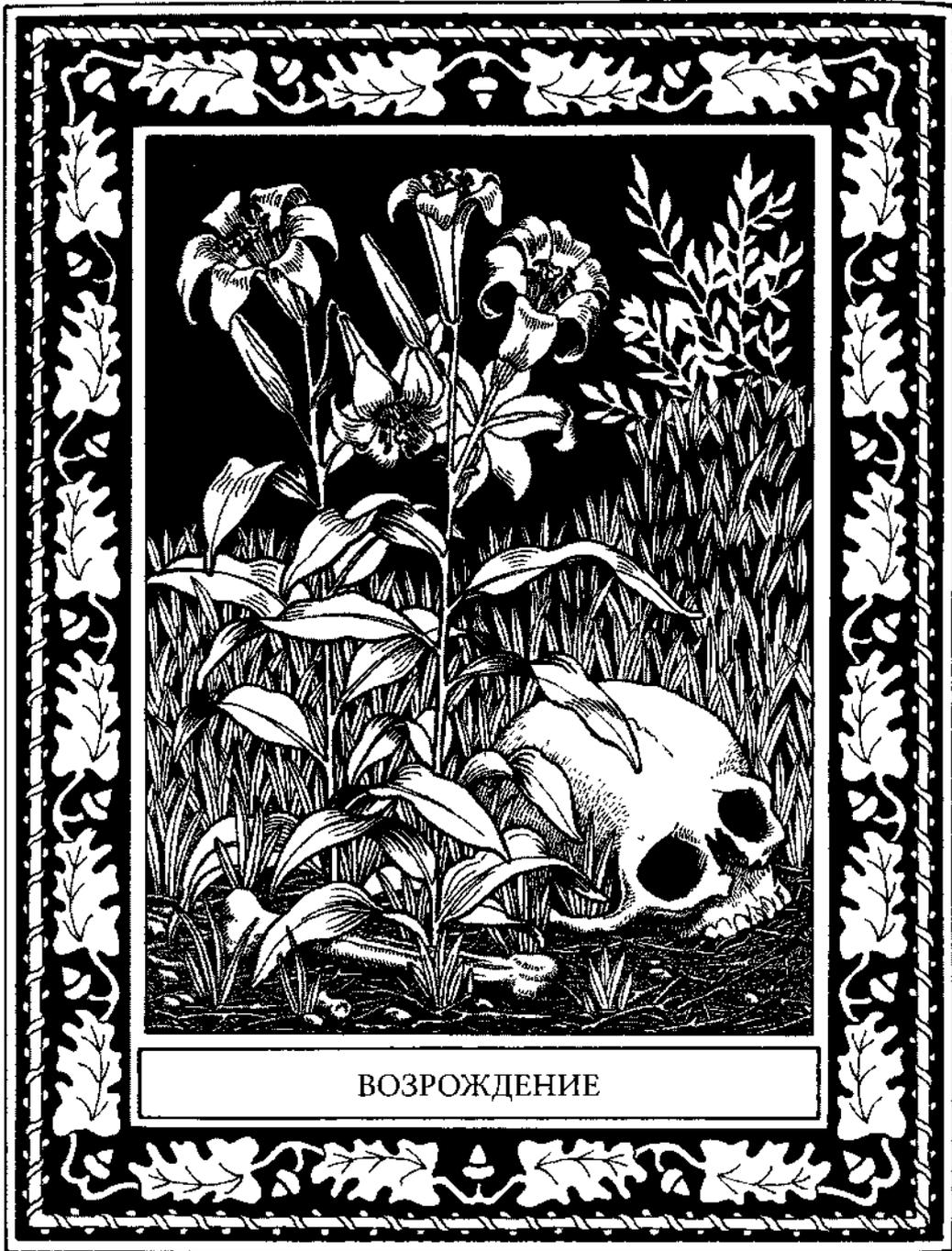
Чему вы научились, встретившись со смертью, потерпев поражение или избежав опасности? Вы чувствовали себя героем? Как вы можете использовать свои переживания при описании реакций ваших персонажей?

Что помогает вашим героям снова стать на путь исканий?

В чем состоит для вашего героя обратный путь? Возвращается ли он туда, откуда начал путешествие, или выбирает новое направление? Может быть, он приспосабливается к дальнейшей жизни в особенном мире?

Определите, где оканчивается второе и начинается финальное действие в трех современных фильмах. Представлен ли этот переход одной короткой сценой или целой серией эпизодов?

Есть ли элементы погони или преследования на этапе обратного пути в этих трех фильмах? А в вашей истории?



ВОЗРОЖДЕНИЕ

## Стадия одиннадцатая. ВОЗРОЖДЕНИЕ

**Что я могу сделать, старик? Я ведь умер!**

Из фильма «Третий человек» (сценарий Грэма Грина)

И вот наступает один из самых сложных и ответственных участков пути как для героев, так и для писателя. Для того чтобы придать истории завершенность, читатели/зрители должны стать свидетелями еще одного момента умирания и возрождения, перекликающегося с событиями главного испытания, но не повторяющего их. Это кульминация (не кризис) — последняя и самая опасная встреча со смертью. Прежде чем вернуться в обыденный мир, герои должны пройти процедуру очищения и претерпеть очередную метаморфозу. Нелегкая задача для автора заключается в том, чтобы показать, как меняется поведение или облик персонажей, а не просто рассказать об этом. Писатель должен найти способ продемонстрировать аудитории, что его герои прошли процесс воскрешения.

*Мы, искатели, устало бредем к родному селению. Смотрите! Вдали уже виднеется дым костров родного племени! Мы ускоряем шаг, но вдруг навстречу нам выходит шаман.*

*«Вы побывали во владениях смерти, — молвит он, — и теперь запятнаны ею. Ваши одежды обгажены кровью, в ваших мешках мясо и шкуры убитых зверей. Если вы войдете в свои дома, не очистившись, смерть войдет вместе с вами. Чтобы воссоединиться с соплеменниками, вы должны принести последнюю жертву. Пусть в каждом из вас умрет воин, а на смену ему явится новая невинная душа. Избавьтесь от тяжелых последствий пережитого, сохранив обретенную мудрость». Итак, братья-искатели, наш путь пройден. Осталось выдержать последнее испытание, которое может оказаться самым трудным.*

### НОВАЯ ЛИЧНОСТЬ

Для новой жизни необходимо обзавестись новым «Я». Герои однажды уже распрощались с прежними своими ипостасями, когда входили в особенный мир. Теперь же странник должен уступить место новому человеку, готовому вернуться в обыденный мир. В нем должно найти выражение все лучшее, что было в прежней личности, и уроки, вынесенные из путешествия. В вестерне «Барбаросса» парень с фермы, персонаж Гэри Бьюзи, проходит финальное испытание и рождается как новый Барбаросса, усвоивший то, чему научил его наставник (Уилли Нельсон). Герой Джона Уэйна из фильма «Форт Апачи» (Fort Apache, 1948) выходит из сурового испытания обновленным, отчасти перенеяв стиль одежды и взгляды у своего антагониста (Генри Фонда).

### ОЧИЩЕНИЕ

Одна из функций возрождения заключается в том, чтобы очистить героя от запаха смерти и при этом помочь ему сохранить в памяти уроки, вынесенные из полосы испытаний. Те трудности, которые испытывали ветераны войны во Вьетнаме при возвращении к мирной жизни, были связаны, вероятно, в том числе и с тем, что общество уделяло недостаточно внимания проблемам социализации этих людей. В отличие от нас так называемые примитивные культуры лучше подготовлены к возвращению своих героев: перед воссоединением с соплеменниками охотники и воины проходят ритуал очищения от крови и смерти, чтобы снова стать полноценными членами мирного общества.

Тех, кто возвращается с охоты, иногда на время изолируют от остальных. Чтобы охотники или

воины могли воссоединиться с соплеменниками, шаман проводит специальный ритуал, имитирующий смерть или состояние на пороге смерти. Узников могут на время похоронить заживо либо запереть в пещере или парильне<sup>18</sup>, что символизирует их рост во чреве земли. После этого их выпускают на свет божий (воскрешают) и приветствуют как новоявленных членов племени.

Архитектура культовых сооружений вызывает ассоциации с воскрешением из мертвых: сначала вы идете по узкому темному коридору или туннелю, напоминающему родовую канал, а когда наконец попадаете в ярко освещенное просторное помещение, испытываете радость и облегчение. Погружение в воду при крещении позволяет человеку почувствовать себя воскресшим: символически утонув, он возвращается к жизни и очищается от грехов.

## ДВА ВЕЛИКИХ ИСПЫТАНИЯ

Почему многие сюжеты имеют как бы две кульминации, два момента смерти и возрождения — один примерно в середине истории, а второй перед самым концом? Понять это помогает аналогия с университетским семестром. Центральный кризис, или главное испытание, — это своего рода промежуточный экзамен, а возрождение — выпускной. Герои должны в последний раз показать, что они вынесли из главного испытания.

Одно дело — получить в особенном мире знания, совсем другое — донести их до дома и применить в повседневной жизни. Перед экзаменом студенты могут все вызубрить, а стадия возрождения дает возможность испытать полученные навыки на практике. Это и напоминание о смерти, и проверка усвоенного материала. Действительно ли персонаж изменился? Не вернется ли он в прежнее состояние? Не сдастся ли под натиском неврозов? Не удастся ли тени победить его в последний момент? Вдруг горькие слова подруги Джоан Уайлдер в «Романе с камнем»: «Это не по тебе, и ты это знаешь», — окажутся справедливыми?

## ФИЗИЧЕСКОЕ ПРЕПЯТСТВИЕ

В наиболее очевидной форме возрождение может представлять собой последнюю встречу героя со смертью в ходе финального испытания либо решающего поединка со злодеем или тенью.

Разница по сравнению с предыдущими встречами со смертью в том, что теперь гибель угрожает не только герою, но и всему миру. Иными словами, ставки повышаются до предела.

В фильмах о Джеймсе Бонде агент 007, как правило, сначала выдерживает бой с врагами, а затем преодолевает немыслимые преграды, спеша обезвредить какое-либо смертоносное устройство. В «Голдфингере» это атомная бомба, способная уничтожить миллионы людей. Все мы еще раз оказываемся на краю пропасти, прежде чем Бонд (или его союзник Феликс Лейтер), перерезав нужный проводок, спасет человечество от катастрофы.

## АКТИВНЫЙ ГЕРОЙ

То, что в критический момент герой должен действовать, кажется очевидным. Однако многие писатели совершают одну и ту же ошибку: откуда ни возьмись появляется союзник и невероятным образом спасает друга. Герои могут получить помощь извне, но гораздо лучше, когда герой — личность, способная на решительные действия. Именно герою надлежит быть особенно активным и собственноручно нанести сокрушительный удар своим страхам или своей

---

<sup>18</sup> Парильни для лечебного и обрядового потения распространены среди индейских племен Северной Америки. — *Прим. ред.*

тени.

## РЕШАЮЩИЙ ПОЕДИНОК

В вестернах, детективах и приключенческих картинах процедура возрождения принимает форму наиболее ожесточенной схватки между героем и его оппонентом. Ставки предельно высоки, борьба идет не на жизнь, а на смерть. В фильмах о Диком Западе это последняя перестрелка, в исторических лентах — последняя дуэль на шпагах, в фильмах о восточных единоборствах—последний акробатический номер. Где-то роль решающего боя играет итоговое судебное разбирательство, а где-то — семейный скандал.

Решающий поединок — самостоятельная драматическая форма со своими правилами и условностями. В пафосных «спагетти-вестернах» Серджио Леоне под музыку, нагнетающую напряжение, противники торжественно выходят на арену (ею может быть городская улица, скотный двор, кладбище или бандитское логово). Крупным планом показываются руки, сжимающие пистолеты, и глаза, выражающие решимость. Кажется, будто время замирает. Без дуэли на револьверах не обходится ни один вестерн, начиная с «Дилижанса» (Stagecoach, 1939) и кончая фильмами «Моя дорогая Клементина» или «Ровно в полдень». Кровопролитная перестрелка, произошедшая в 1881 г. у так называемого «Корраля О-Кей», стала частью американской мифологии и нашла отражение во многих кинокартинах.

Смертельная дуэль играет роль кульминации в приключенческих лентах, таких как «Морской ястреб» (The Sea Hawk, 1940), «Огонь и стрела» (The Flame and the Arrow, 1950), «Скарамуш» (Scaramouche, 1952), «Робин Гуд: принц воров» (Robin Hood, Prince of Thieves, 1991). До последней капли крови сражаются друг с другом герои фильмов «Айвенго» (Ivanhoe, 1952), «Экスカлибур» (Excalibur, 1981) и «Рыцари Круглого стола» (Knights of the Round Table, 1953). Поединок не выйдет по-настоящему захватывающим, если герой не стоит у самого края пропасти и не вынужден из последних сил бороться за жизнь. Теперь ему уже не до шуток. Герой может получить серьезное ранение или поскользнуться и упасть. Иногда нам, как и в момент главного испытания, начинает казаться, будто персонаж погиб.

## СМЕРТЬ И ВОЗРОЖДЕНИЕ ТРАГИЧЕСКИХ ГЕРОЕВ

Как правило, герой одерживает победу в смертельном поединке и возрождается. Однако бывает и так, что он действительно погибает, а его враг остается в живых. Смертью героев оканчиваются картины «Атака легкой кавалерии» (The Charge of the Light Brigade, 1936), «Они умерли на своих постах» (They Died with Their Boots On, 1941), «Канонерка» (The Sand Pebbles, 1966), «Слава» (Glory, 1989). Перед финалом фильма «Челюсти» погибает Квинт, герой Роберта Шоу. Однако в известном смысле все трагические герои возрождаются, продолжая жить в памяти тех, кто выжил, тех, ради кого они пожертвовали жизнями, в сердцах зрителей, которые будут помнить преподанный им урок.

Бутч Кэссиди и Санденс Кид из одноименного вестерна (Butch Cassidy and the Sundance Kid, 1969) оказываются в глинобитной хижине окруженными многочисленными полицейскими. Кульминация откладывается до последних секунд фильма. Герои обречены на гибель под градом пуль и тем не менее продолжают бороться, чтобы финальный стоп-кадр обеспечил им бессмертие в нашей памяти. В фильме «Дикая банда» (The Wild Bunch, 1969) героев убивают, но их энергия символически сосредоточивается в ружье, подобранном другим искателем приключений, который, как мы понимаем, пойдет по стопам главных героев.

## ВЫБОР

На этапе возрождения герой может столкнуться с необходимостью принять решение, демонстрирующее, насколько он усвоил уроки особенного мира. Проверятся его система ценностей: сделает ли он выбор, исходя из своих прежних заблуждений, или сможет доказать, что стал другим человеком? В финале фильма «Свидетель» инспектор Джон Бук вступает в конфликт с главой полицейского управления, и амиши ждут, будет ли герой вести себя в соответствии с уродливым кодексом своего обыденного мира или последует нравственному закону особенного мира. Джон принимает решение отказаться от перестрелки и, стоя перед вооруженным противником в окружении молчаливых амишей, опускает свой пистолет. Инспектор предпочитает стать одним из свидетелей, но не участником кровавых событий. К тому же злодей едва ли решится стрелять в присутствии стольких людей. Прежний Джон Бук, вероятно, предпочел бы не церемониться со своим врагом, но новый Джон Бук не приемлет насилия. Он доказал, что усвоил полученный урок и стал другим человеком, то есть возродился.

### ВЫБОР СЕРДЦА

Выбор на стадии возрождения может происходить на арене любви. Героини фильмов «Это случилось однажды ночью» (*It Happened One Night*, 1934) и «Выпускник» (*The Graduate*, 1967) в кульминационный момент стоят перед алтарем, решая, за кого выйти замуж. Фильм «Выбор Софи» (*Sophie's Choice*, 1982) — о страшном решении матери, которую нацисты вынуждают выбирать, кому из ее детей умереть.

### КУЛЬМИНАЦИЯ

Возрождение, как правило, знаменует кульминацию драмы. Само слово «кульминация» произошло от латинского *oilmen*—«вершина». Для сценариста это взрыв, точка наивысшего напряжения, последнее важное событие в фильме. Пиком развития сюжета может стать сцена поединка или сражения, ситуация эмоциональной конфронтации или сложного выбора, момент оргазма или музыкальное крещендо.

### ТИХАЯ КУЛЬМИНАЦИЯ

Кульминация не обязательно должна быть самым драматическим шумным или страшным моментов в истории. Существует понятие тихой кульминации, когда эмоциональная волна поднимается мягко. Выбирая такой вариант, автор может доказать аудитории, что любой конфликт лучше уладить мирным путем, трансформировав напряженность в радость и гармонию. Пережив смерть любимого человека, персонаж иногда приходит к пониманию и принятию жизни. К моменту тихой кульминации напряжение ослабевает, чему, как правило, способствует понимание героем каких-то важных вещей.

### ЦИКЛИЧЕСКАЯ КУЛЬМИНАЦИЯ

В некоторых историях требуется более чем одна кульминация, иногда даже целая серия. Стадия возрождения — тоже один из нервных узлов истории, точка, через которую проходят все сюжетные нити. Воскресение и очищение могут переживаться героем на разных уровнях.

Иногда герой последовательно преодолевает кульминацию на различных уровнях своего «Я»: телесном, умственном, эмоциональном. Бывает, что кульминация в форме духовного перерождения героя или принятия какого-то решения влечет за собой осязаемые перемены в материальном мире. А вслед за переменами в чувствованиях и поведении героя наступает эмоциональная или духовная кульминация.

В фильме «Ганга Дин» удачно показана последовательность физической и эмоциональной

кульминации. Персонаж Кэри Гранта и его друзья, два английских сержанта, получают тяжелые раны, после чего абориген-водонос, до сих пор выполнявший функцию клоуна, становится героем и предупреждает британских солдат о засаде. Ганга Дин тоже ранен, и все-таки он поднимается на вершину золотой башни и трубит в горн. Это физическая кульминация сюжета: армия своевременно извещена об опасности, спасены сотни жизней, но сам герой падает замертво, сраженный пулей. Как бы то ни было, эта смерть не напрасна: признание товарищей воскрешает отважного водоноса. В момент эмоциональной кульминации полковник декларирует стихотворение Киплинга «Ганга Дин». При этом присутствует дух павшего героя: переживший трансформацию и возрождение, он стоит в парадном мундире и, улыбаясь, отдает салют.

Разумеется, возможен и такой вариант, при котором кульминации всех уровней — умственного, телесного и духовного — совпадают во времени. Когда герой совершает смелый шаг, весь его мир может измениться.

## КАТАРСИС

Кульминация должна приводить зрителя к катарсису. В буквальном переводе с греческого это слово означает рвоту или очищение, оздоровление, однако в классическом учении о трагедии так называется очистительный эмоциональный прорыв. Греческая драма строилась так, чтобы люди могли избавиться от грязи повседневной жизни, выплеснув наружу свои переживания. Если для очищения пищеварительной системы греки принимали рвотные снадобья, то для очищения души они регулярно посещали театр. Смех, слезы, волнение, страх — все это оздоравливают человеческий дух.

В психоанализе под катарсисом понимается техника снятия беспокойства или депрессии с помощью «вытаскивания» на поверхность того, что скрыто в подсознании. Аналогичные процессы в известном смысле происходят в драматургии. Кульминация для героев и аудитории означает момент максимально осознанного восприятия действительности. Именно такого роста самосознания и добивается драматург от героя и зрителя. Катарсис может вызвать внезапное расширение сознания, сравнимое с моментом божественного озарения.

Для полноты эмоционального воздействия катарсис можно совместить с решающим поединком. В финале фильма «Красная река» между Томом Дансоном и Мэтью Гартом происходит ожесточенная схватка. Поначалу Мэтт не хочет драться: он намерен не поддаваться на провокации и твердо придерживаться своих принципов. Но его приемный отец первым наносит удар. Теперь молодой человек вынужден защищать свою жизнь. Завязывается беспощадная борьба, в которой, казалось бы, один из противников непременно должен погибнуть. Том и Мэтт врезаются в фургон, груженный рулонами ткани и домашней утварью. Горшки и тарелки разбиваются вдребезги. Эта сцена символизирует крушение надежд на создание семьи, очага или мирной общины на приграничной территории.

Но тут появляется новая сила: Тесс, независимая женщина, полюбившая Мэтью Гарта. Выстрелом в воздух она останавливает побоище. В момент эмоциональной кульминации — настоящего катарсиса — она выплескивает на мужчин все свое негодование, заставляя их понять, что глупо драться, ведь на самом деле они любят друг друга. Благодаря девушке смертельный поединок оборачивается эмоциональным катарсисом и моментом прозрения.

Лучше всего, если катарсис находит физическое выражение в таких эмоциях, как слезы или смех. Сентиментальные сюжеты заставляют зрителей плакать, до предела обостряя их чувства. Кульминационным моментом драмы может стать смерть полюбившегося героя, такого как

мистер Чипе или обреченная молодая женщина в «Истории любви» (Love Story, 1970). Подобные персонажи неизменно воскресают в любящих сердцах.

Смех—один из самых коротких путей к катарсису. Комедия должна завершаться шуткой или серией шуток, которая вызовет в зале взрыв хохота и тем самым поможет людям расслабиться, избавиться от негативных эмоций и ощутить сопричастность с происходящим на экране. Классические короткие мультфильмы студий Warner Brothers и Disney построены так, что крещендо абсурда приводит зрителя к апогею смеха и разрядке всего за шесть минут. Полнометражные комедии нужно очень тщательно структурировать, чтобы добиться кульминационного момента смеха, высвобождающего все подавляемые эмоции.

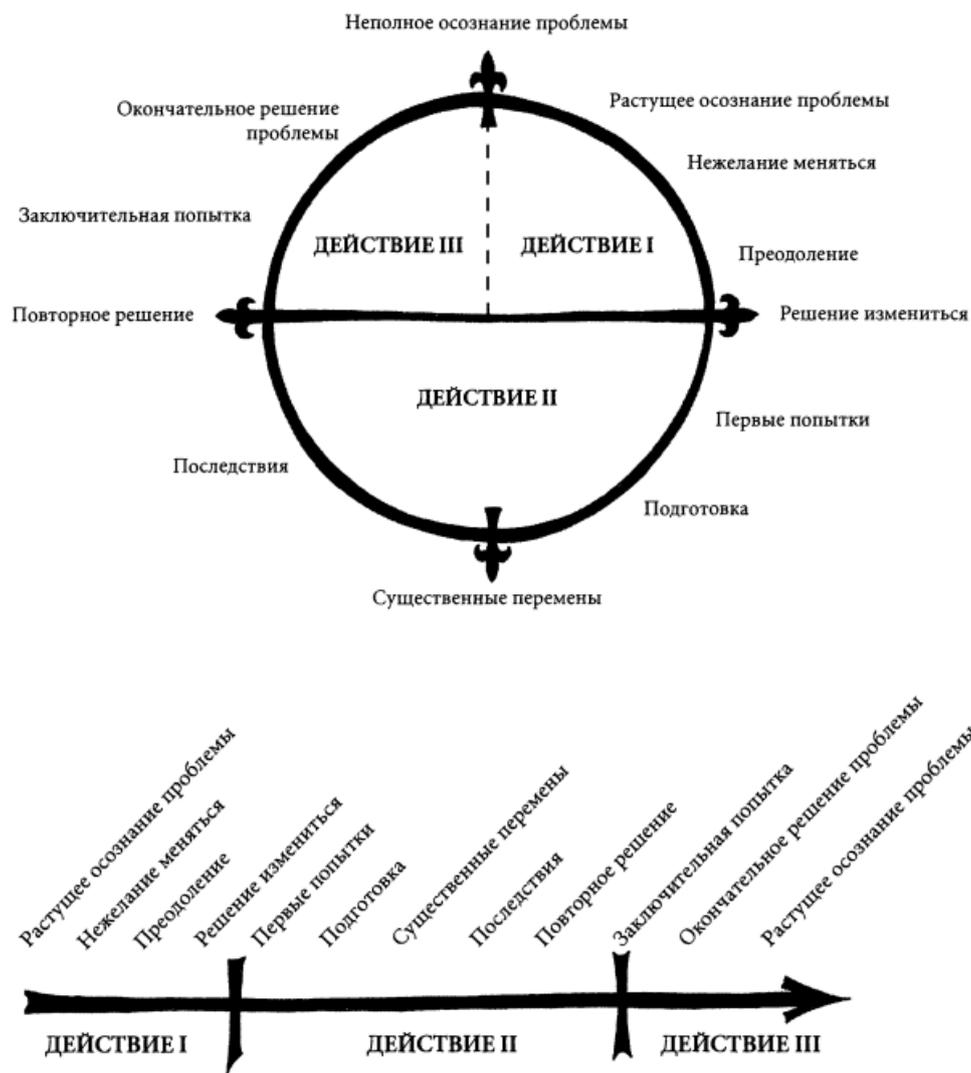
## ЭВОЛЮЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Катарсис представляет собой вершинную точку эволюции персонажа, под которой понимается траектория поступательного роста героя и поворотные пункты в его трансформации. Нередко сценаристы совершают ошибку, заставляя своих персонажей меняться слишком резко, одним махом, буквально после какого-то одного события. Кто-то покритиковал его, и он тут же осознал свою неправоту и «исправился», или же ему пришлось пережить потрясение, после которого он проснулся совершенно другим. Такое изредка случается и в жизни, однако, как правило, превращения бывают не столь внезапными: переход от нетерпимости к толерантности, от трусости к отваге или от ненависти к любви осуществляется постепенно. Ниже представлены типичные стадии эволюции персонажа, соотнесенные с этапами путешествия героя.

<b>Эволюция персонажа:</b>	<b>Путешествие героя:</b>
1) Неполное осознание проблемы	Обыденный мир
2) Растущее осознание проблемы	Зов к странствиям
3) Нежелание меняться	Отвержение зова
4) Преодоление неприятия перемен	Встреча с наставником
5) Решение измениться	Преодоление первого порога
6) Первые попытки измениться	Испытания, союзники, враги
7) Подготовка к существенной трансформации	Приближение к сокрытой пещере
8) Попытка существенно измениться	Главное испытание
9) Последствия попытки (прогресс и регресс)	Награда (обретение меча)
10) Повторное решение измениться	Обратный путь
11) Заключительная попытка существенно измениться	Возрождение
12) Окончательное решение проблемы	Возвращение с эликсиром

Стадии путешествия героя могут служить хорошим ориентиром для обозначения шагов, формирующих реалистичную картину эволюции персонажа.

## ЭВОЛЮЦИЯ ПЕРСОНАЖА



## ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

На этапе возрождения герою в последний раз предоставляется возможность изменить свои взгляды и поведение. В этот момент персонаж может пойти на попятный, тем самым подорвав доверие окружающих. Это своего рода смерть, но он может воскреснуть, если вернется на правильный путь. Эгоистичный одиночка Хан Соло из «Звездных войн» в последний момент все-таки меняется, демонстрируя готовность рискнуть жизнью ради правого дела.

## КАК ВАЖНО НЕ ОСТУПИТЬСЯ

Герою, спешащему домой по шаткому мосту, соединяющему два мира, немудрено оступиться. На этапе возрождения Хичкок часто использует образ высоты, чтобы показать риск гибели на пути к обыденной жизни. В картине «К северу через северо-запад» персонажи Кэри Гранта и Эвы Мари Сейнт повисают на каменном изваянии горы Рашмор<sup>19</sup>, до последнего держа

<sup>19</sup> Рашмор — гора в горном массиве Блэк-Хиллз (штат Южная Дакота), на вершине которой высечены гигантские гранитные барельефы четырех американских президентов: Джорджа Вашингтона, Томаса Джефферсона, Теодора Рузвельта и Авраама Линкольна. — *Прим. пер.*

взволнованную аудиторию в страхе за их судьбу. В фильмах «Головокружение», «Диверсант» (Saboteur, 1942) и «Поймать вора» (To Catch a Thief, 1955) финальная схватка между жизнью и смертью также происходит на возвышении.

Иногда герой совершает трагическую ошибку и погибает, когда победа уже совсем близко. Герои фильма «Борьба за огонь» возвращаются к своему племени, неся драгоценное пламя, но на самом пороге обыденного мира оно гаснет. Это кажущееся крушение всех надежд становится финальным испытанием для главного из искателей. Он говорит своим людям, что за время странствий узнал тайну огня — видел, как человек из другой общины высекал искры, используя палочку. Предводитель пытается это повторить, но оказывается, он забыл какую-то важную деталь. Надежда умирает снова.

Вдруг его «жена» — женщина из другого, более продвинутого племени, которую он встретил во время путешествия, предлагает свою помощь. Мужчины не в восторге от того, что их учит женщина, да вдобавок чужая. Однако только она знает секрет (поплевать на руки, прежде чем разжигать). Попытка оказывается удачной: огонь вспыхивает, племя спасено. По сути, финальную проверку прошло все племя, совместно усвоив простую истину: чтобы выжить, требуются знания, как мужчин, так и женщин. Неудача, постигшая персонажей у последнего порога, оборачивается для них возрождением и озарением.

Иной раз, приближаясь к дому, герой оступается не физически, а морально или эмоционально. В финале фильма «Дурная слава» Алисии (Ингрид Бергман) и Девлину (Кэри Грант) приходится преодолевать как физические, так и духовные опасности: она рискует быть отравленной нацистами, а он — потерять душу, если не спасет девушку из лап врага, к которому сам же ее толкнул, говоря ей о долге перед родиной.

## ЛОЖНЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ

Очень часто на этапе возрождения сказочного героя, который взялся выполнить, казалось бы, невыполнимое задание, в последнюю минуту подстерегает угроза. В тот момент, когда он уже готов заявить о своих правах на королевство или принцессу, объявляется ложный претендент, уверяющий, что именно он, а не герой, первым справился с невыполнимым заданием. Кажется, будто для героя все пропало. Чтобы возродиться, герой должен предьявить доказательство своей победы, например уши и хвост убитого дракона, или же одержать верх над конкурентом (тенью) в соревновании.

## ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

На стадии возрождения главная задача героя — представить доказательства. Дети всегда привозят из летнего лагеря сувениры — не только как память о каникулах, но и как материальное свидетельство, которое можно будет предьявить одноклассникам. Во все времена, возвращаясь из заморских стран, путешественники боялись, что дома им не поверят.

В сказках распространен мотив загадочного исчезновения вещей, принесенных из особенного мира. Развязав завоеванный у эльфов мешок с золотыми монетами, герой обнаруживает внутри одни лишь прелые листья, и жители деревни думают, будто он не был ни в каком чудесном краю, а просто напился и уснул в лесу. Но сам-то странник знает: его приключения не сон. Подобные ситуации говорят о том, что духовный и эмоциональный опыт, полученный в особенном мире, трудно передать другим. Соприкоснуться с особенным миром можно, лишь побывав там лично. Кроме того, добытые сокровища имеют свойство исчезать, если мы не сделали их неотъемлемой частью нашей повседневности. Подлинный трофей странника — это

не сувениры, а знания и внутренние перемены.

## ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Чтобы возродиться, герою часто приходится чем-то пожертвовать. От чего-то необходимо отказаться — например, от старой привычки или идеи. Что-то надо воздать высшим силам, как древние греки, которые, прежде чем пить, наливали вино богам. Что-то надо отдать ради блага своих собратьев.

В момент физической кульминации фильма «Терминатор-2» злодей-оборотень погибает, но еще большее напряжение достигается в сцене кульминации эмоциональной, когда робот (Арнольд Шварценеггер) вынужден пожертвовать собой, чтобы предотвратить дальнейшее кровопролитие. В каком-то смысле героем этого эпизода является и мальчик Джон Коннор, ведь, позволяя Терминатору принять смерть, он приносит в жертву своего наставника и отца, то есть часть себя самого.

Подобной сценой завершается и фильм «Чужой-3» (Alien 3, 1992): Рипли (Сигурни Уивер), зная, что внутри нее растет монстр, решает погибнуть во имя общего блага. Классический литературный пример самопожертвования — подвиг одного из героев диккенсовской «Повести о двух городах», взошедшего на эшафот, чтобы спасти своего двойника.

Английское слово *sacrifice* — «жертвовать» — происходит от латинского глагола «освящать». Отказываясь от чего-то дорогого, может быть, даже от собственной жизни, герой приносит в мир святость. Иногда жертвенную функцию выполняет гибель одного из членов группы. В кульминации «Звездных войн» Люк Скайуокер видит, как умирают многие из его товарищей, попытавшиеся уничтожить

Звезду Смерти. Сам же герой расстается с частью себя — своей зависимостью от машин. Вспомнив слова Оби Вана: «Доверься Силе!» — он решает полагаться на человеческие инстинкты, а не на механические приспособления.

В кульминации второго фильма эпопеи, «Империя наносит ответный удар», Люк приносит еще одну жертву — теряет кисть руки, спасаясь бегством от императора. В качестве награды за эту жертву в третьем фильме трилогии «Возвращение джедая» герой получает новую Силу.

## УСВОЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Этап возрождения предоставляет герою возможность показать, насколько он усвоил все, чему его учили другие персонажи. В идеале кульминация должна показать все, чему он научился у каждого из тех, кого встретил на своем пути: у наставника, оборотня, тени, привратников и союзников. К моменту кульминации в фильме «Городские пижоны» герои могут применить все, что вынесли из опыта общения с наставниками и антагонистами.

## ПРЕОБРАЖЕНИЕ

Основная функция возрождения — показать, что герой действительно изменился. Мы должны видеть, что его старое «Я» умерло, уступив место новому, устойчивому к соблазнам и свободному от вредных пристрастий.

Задача автора — отразить произошедшие с героем перемены в его внешности или поведении. Если о них сообщает он сам или другие персонажи, этого еще недостаточно. Одежда, манера держаться, взгляд, поступки — все должно говорить аудитории о метаморфозе.

Прекрасно показаны визуальные признаки возрождения в «Романе с камнем». В кульминации

картины Джоан Уайлдер и Джек Колтон, объединив усилия, побеждают злодея, выручают сестру героини и возвращают себе сокровище. Но сразу после этого Джек покидает свою подругу: любовная линия оказывается под угрозой. Писательница была так близка к тому, чтобы обрести недостающее ей личное счастье, и в самый последний момент все рухнуло. Джек целует Джоан на прощанье, говоря, что она настоящая героиня, однако сам он предпочитает любви деньги. Колтон отправляется на поиски изумруда, проглоченного аллигатором, и оставляет разочарованную женщину в одиночестве. Внешняя цель путешествия достигнута, но в эмоциональном отношении приключения писательницы, казалось бы, оборачиваются трагедией. Надежда на счастье умирает.

Но картинка, изображающая Джоан стоящей у парапета и глядящей вниз, медленно тает, и мы переносимся в нью-йоркский офис. Агент Джоан читает рукопись ее последней книги, основанной на реальных приключениях. Каждая деталь свидетельствует о том, что героиня изменилась: в каком-то смысле достигла дна, умерла, а потом воскресла. Новый роман заставил прослезиться даже черствую издательницу, которая объявляет его лучшей работой своей подруги и удивляется тому, как быстро он был написан. Испытания, пройденные в особенном мире, способствовали писательскому мастерству героини. Внешне она тоже похорошела и выглядит явно более уверенной в себе, чем прежде.

В конце этой сцены чувства Джоан подвергаются финальной проверке. Агент упоминает заключительную главу книги, в которой, в отличие от реальной жизни Джоан, герой и героиня воссоединяются. Придвинувшись к Джоан, издательница со свойственной ей прямоотой называет подругу «безнадежным романтиком мирового класса».

Здесь героиня могла бы не выдержать и начать оплакивать разлуку со своим мужчиной или же согласиться с агентом, признав себя безнадежной. Наверное, прежняя Джоан так бы и поступила, но новая с честью проходит проверку, спокойно и твердо ответив: «Нет, я романтик, подающий большие надежды». В ее взгляде по-прежнему ощущается боль, но мы не сомневаемся, что теперь все будет хорошо. Героиня научилась любить себя независимо от того, любима ли она. Она обрела уверенность в себе, которой ей так недоставало раньше. Она пережила возрождение. Она изменилась внешне и внутренне, чего зритель не может не видеть и не чувствовать.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

*В «Волшебнике страны Оз» перемены, произошедшие с героиней, не столь зримы, как в «Романе с камнем». Однако здесь есть и возрождение, и познание, выраженное в словах. Возрождение для Дороти — это вновь забрезжившая надежда на возвращение домой, которая рухнула после того, как волшебник случайно улетел на воздушном шаре. Именно в тот момент, когда Дороти, казалось бы, упустила последний шанс достичь своей цели, перед ней в очередной раз возникла добрая волшебница — позитивная анима, соединяющая человека с семьей и домашним очагом. Фея говорит девочке: «У тебя с самого начала была возможность вернуться в Канзас, но я молчала об этом — ведь ты все равно бы мне не поверила. Я ждала, пока ты все поймешь сама».*

*Железный Дровосек напрямую спрашивает Дороти: «Чему же ты научилась?» — а она отвечает: «Я поняла, не надо далеко ходить за исполнением заветного желания». Как и Джоан Уайлдер, маленькая путешественница поняла: счастье и гармония внутри нас. Однако изменения, сформулированные вербально, менее наглядны, чем внешнее и поведенческое преобразование, которое мы своими глазами видим в «Романе с камнем». Как бы то ни было, Дороти постигла нечто важное и теперь готова перешагнуть последний из всех порогов.*

Возрождение — последний экзамен для героев, на котором они должны продемонстрировать все, чему научились. Странник полностью очищается, принося последнюю жертву и ощущая глубокую сопричастность тайнам жизни и смерти. Пройти это испытание удается не всем, но те, кто смог выжить, замыкают круг, возвращаясь домой с эликсиром.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Какие события происходят с героями на этапе возрождения в фильмах «Кинг-Конг», «Унесенные ветром» (Gone with the Wind, 1939), «Молчание ягнят», «Смерть ей к лицу»?

Какие отрицательные черты приобрел ваш герой в пути? От каких недостатков, присущих ему изначально, он должен избавиться? Какие его слабости вы предпочли бы сохранить в неизменном виде? Какие из них являются неотъемлемой частью его натуры?

Какое финальное испытание смертью и возрождением проходит ваш герой? Какой аспект его личности возрождается?

Необходим ли в вашей истории решающий поединок? Активен ли герой в критический момент?

Проследите эволюцию своего героя. Правдоподобны ли происходящие с ним перемены? Носят ли они постепенный характер? Сказывается ли финальное преображение героя на его поведении или внешности?



ВОЗВРАЩЕНИЕ С ЭЛИКСИРОМ

## Стадия двенадцатая. ВОЗВРАЩЕНИЕ С ЭЛИКСИРОМ

Нет, тетя Эм, это самое-пресамое всамделишное место.  
Мне там кое-что не понравилось, но многое было очень красиво.  
И все равно я всегда всем говорила: «Хочу домой!»

Волшебник страны Оз

Пройдя через самые суровые испытания и преодолев смерть, герои возвращаются туда, откуда начинали путешествие, идут домой, или продолжают путь. Но отныне они живут с чувством, что вступают в новую жизнь, потому что дорога, которая уже пройдена, навсегда их изменила. Истинный герой возвращается из особенного мира с эликсиром, то есть приносит что-то, чем можно поделиться с другими, или способное исцелить родную землю.

*Очистившись, мы, искатели, наконец возвращаемся домой, гордо неся плоды своей победы. Мы раздаем соплеменникам пищу и сокровища, весело рассказывая о том, как они были добыты. Круг замкнулся. Лишения, которые мы претерпели на пути героев, принесли нашей земле новую жизнь. Будут и другие приключения, но это странствие подошло к концу, сделав наш мир полнее, богаче, здоровее. Искатели снова дома.*

### ВОЗВРАЩЕНИЕ

Прекрасная сцена возвращения героев картины «Борьба за огонь» показывает нам, как, вероятно, начиналось искусство повествования: именно с тех вечеров, когда охотники/собиратели делились впечатлениями о своих приключениях во внешнем мире. За вечерним костром с мясом на вертеле они вспоминают свои приключения. Тот из них, кто до сих пор играл роль плута/клоуна, теперь становится рассказчиком. Он живописует перед соплеменниками подробности суровых испытаний, сдобривая их звуковыми эффектами и забавным подражанием привратнику — мамонту. Раненый охотник слушает и смеется, пока ему оказывают помощь. На языке кино эта сцена — символическое свидетельство целебной силы повествования. Возвращение с эликсиром означает применение полученных знаний в обыденной жизни для излечения собственных ран.

### РАЗВЯЗКА

Возвращение — это финал, развязка, при этом часто в буквальном смысле. В истории, как в тканом полотне, жизни персонажей сплетаются в узор. Для создания конфликта и напряжения в истории сюжетные линии завязываются в узлы, и обычно желательно к концу ослабить напряжение, разрешить конфликты — «развязать узлы». Еще мы говорим, что в финале нужно «связать концы с концами». Но связываем мы нити или развязываем их, суть в том, что история — это хитросплетение событий и образов, и заканчивать ее следует правильно, иначе работа будет выглядеть небрежной. На этапе возвращения должны прозвучать все мотивы, все идеи, заявленные в произведении. В момент развязки можно (а иногда даже желательно) поставить и новые вопросы, но при этом старые проблемы должны быть решены или хотя бы обозначены еще раз. Как правило, писатели стремятся создать ощущение завершенности, доведя все сюжетные линии до логического конца.

### ДВЕ КОМПОЗИЦИОННЫЕ ФОРМЫ

Есть два варианта перехода к финалу путешествия героя. Наиболее распространенный способ завершения истории в западной культуре и особенно в американских фильмах — кольцевая

композиция, создающая впечатление законченности. Другой способ, более привычный для азиатского, австралийского и европейского кино, — открытый финал, оставляющий ощущение недосказанности, неразрешенности противоречий. При обеих формах герои претерпевают эволюцию, но во втором случае все их проблемы не столь тщательно увязаны друг с другом.

## КОЛЬЦЕВАЯ ФОРМА ИСТОРИИ

Наиболее популярная форма истории — закрытая, или кольцевая, при которой повествование возвращается в исходную точку. Иногда герой в буквальном смысле слова приходит в то место, откуда начались его странствия. Но порой сюжет закольцовывается только визуально или метафорически, например повторением образа или реплики из первого действия — это один из способов связать концы с концами и придать произведению заверченный вид. После того как герой прошел свой путь, повторяющиеся картины и фразы могут приобрести новое значение. Проблема, поставленная в первом действии, на этапе возвращения нередко переосмысливается. Многие музыкальные пьесы завершаются повторением первоначальной темы в трансформированном виде.

Возвращая странника в мир, который он когда-то покинул, или заставляя его вспомнить прошлое, вы подводите зрителя к сравнению: далеко ли ушел герой, насколько он изменился и насколько его новый мир отличается от прежнего. Иногда для того, чтобы закольцевать сюжет, на этапе возвращения писатель заставляет своего героя сделать что-то такое, что раньше было для него трудно или невозможно, чтобы зрители увидели произошедшую с ним перемену. Герой фильма «Привидение», находясь в обыденном мире, не мог произнести «Я тебя люблю». Но, умерев и пройдя в царстве мертвых множество испытаний, он все же сказал эти важные слова, и жена, оставшаяся в живых, его услышала.

В начале фильма «Обыкновенные люди» герой так подавлен, что не в состоянии съесть завтрак, приготовленный мамой. Это внешнее проявление внутренней проблемы: подросток не способен принимать любовь, так как ненавидит себя за то, что остался жив после гибели брата. Но потом он проходит многоступенчатую процедуру смерти и возрождения и в финале извиняется перед своей девушкой за то, что вел себя, как идиот. Она предлагает зайти к ней и позавтракать, и на этот раз с аппетитом все в порядке. Для зрителя это знак его внутренней перемены. Такое изменившееся поведение героя гораздо эффективнее любых разговоров на эту тему. Воздействие символического языка на зрителей опосредованное, но при этом оно сильнее, чем просто констатация фактов. Так ненароком зрителю дают понять, что некий этап в жизни героя завершен, круг замкнулся и вот-вот начнется следующий цикл.

## ДОСТИЖЕНИЕ СОВЕРШЕНСТВА

Знаменитые «хеппи-энды» голливудского кино сродни сказкам, которые обычно рассказывают о стремлении к совершенству и, как правило, заканчиваются словами «и жили они долго и счастливо». Пошатнувшееся благополучие восстанавливается, разлученные члены семьи воссоединяются.

Многие истории завершаются свадьбой. Вступление в брак означает конец прежнего одинокого существования человека и создание еще одной ячейки общества. В идеале новые начинания совершенны и ничем не омрачены.

Еще один способ продемонстрировать новые начинания в конце истории — показать, как завязываются новые отношения. В «Касабланке» герой Хамфри Богарта возрождается, жертвуя возможностью быть вместе с любимой женщиной. Его награда, эликсир, — союз с персонажем

Клода Рейнса, а его слова: «По-моему, Луи, это начало прекрасной дружбы» — стали одной из самых памятных фраз в истории кино.

## ОТКРЫТЫЙ ФИНАЛ

Существует множество способов закольцевать сюжет, придав картине полноту и завершенность. В большинстве своем они предполагают обращение к вопросам, поднятым в первом действии. Однако время от времени желательны некоторые сюжетные линии не доводить до конца, и некоторые авторы предпочитают открытые финалы. При таком варианте построения сюжета повествование продолжается после того, как завершилась сама история: идеи книги или фильма остаются в умах и сердцах людей, которые разговаривают за чашечкой кофе и даже спорят о прочитанном/увиденном.

Сторонники открытого финала предоставляют право делать выводы аудитории. Одни вопросы остаются без ответа, а на другие можно ответить по-разному. Некоторые истории завершаются не ответами на загадки, а постановкой новых вопросов, над которыми читатель/зритель еще долго будут ломать голову.

Голливуд часто ругают за слащавые сказочные финалы, когда все противоречия разрешаются и культурные представления публики остаются неизблемыми. Открытые концовки, наоборот, демонстрируют неоднозначность и несовершенство нашей жизни. И для тех авторов, которые стремятся создать сложную и остро реалистичную картину мира, они часто оказываются предпочтительнее.

## ФУНКЦИИ ВОЗВРАЩЕНИЯ

Как и прочие стадии путешествия героя, возвращение с эликсиром решает разнообразные задачи, но у него особое положение в истории в силу того, что это ее последний элемент. В некоторых отношениях возвращение сродни награде. И та и другая стадия следует за смертью и возрождением. Отчасти присутствуют на стадии возвращения и функции обретения меча, такие как овладение сокровищем, торжество, священный брак, сцены у костра, самореализация, воздаяние. Однако на стадии возвращения герою предоставляется последняя возможность тронуть сердца читателей или зрителей. Финал произведения должен вызывать у аудитории именно те чувства и соображения, которые соответствуют вашему замыслу. И на него приходится особая нагрузка. Здесь писателя и его героев поджидает множество ловушек.

## НЕОЖИДАННОСТЬ

Концовка может не произвести желаемого эффекта, если все складывается слишком удачно или предсказуемо. На этапе возвращения в сюжете всегда должен присутствовать момент неожиданности, открытия. Античные произведения часто заканчивались сценой «узнавания»: юноша и девушка, воспитанные в бедности, к всеобщему изумлению выясняют, что они рождены в знатных семьях и еще в младенчестве были обещаны друг другу. Эдип узнает, что человек, которого он убил в суровом испытании, — его отец, а женщина, на которой женился, — мать. Здесь узнавание — повод скорее для ужаса, чем для радости.

Порой в финале авторы намеренно обманывают ожидания аудитории: нас заставляют думать одно, а на деле события приобретают совсем другой оборот. Так, в последние десять секунд фильма «Нет выхода» (No Way Out, 1987) у зрителей полностью меняется отношение к герою. В «Основном инстинкте» мы на протяжении первых двух действий считаем героиню Шэрон Стоун убийцей, кульминация убеждает нас, что она невинна, а неожиданный финал заставляет нас сомневаться снова.

Подобные концовки часто не лишены оттенка иронии или даже цинизма. Автор словно говорит: «Ну что, ловко я вас надул?» Чтобы ввести нас в заблуждение, писатель или сценарист использует нашу наивную веру в порядочность людей и победу добра над злом. Не столь сардоническую версию такого перевертыша можно найти у О. Генри, прибегавшего к подобной хитрости, чтобы показать положительную сторону человеческой природы, как, например, в рассказе «Дары волхвов». Бедные молодые супруги жертвуют самым дорогим, чтобы сделать друг другу рождественские подарки. Как выясняется в финале, муж продал единственные часы, чтобы купить жене заколку для волос, а жена продала свои великолепные длинные волосы, чтобы купить мужу цепочку для часов. Подарки оказались бесполезными, но влюбленные сберегли главное сокровище — любовь.

## НАГРАДА И НАКАЗАНИЕ

На этапе возвращения раздаются награды и приводятся в исполнение наказания. Таким образом восстанавливается равновесие, а у зрителей создается ощущение завершенности истории. Это напоминает процедуру оглашения оценок за ответы на выпускном экзамене. Злодеев ждет расплата за их черные дела, и никто из них не должен выйти сухим из воды. Публика этого не простит. Каждый должен получить по заслугам, и наказание несет функцию идеальной справедливости. Иными словами, смерть или наказание злодея должны соответствовать его грехам.

Герои тоже получают то, чего заслуживают. Во многих фильмах герой вознаграждается сверх всякой меры. Награда должна быть сопоставимой с жертвой, на которую пошел герой. Нельзя получить бессмертие «за красивые глаза». Точно так же, если герой не усвоил преподанного ему урока, то на стадии возвращения он понесет заслуженную кару.

Разумеется, если вы хотите донести до зрителя мысль, что жизнь несправедлива, а подлинное правосудие — редкость, это тоже можно успешно показать на этапе раздачи наград и наказаний в финале произведения.

## ЭЛИКСИР

Ключ к финальной стадии путешествия героя — эликсир. Что герой принесет из особенного мира по возвращении? Поделится ли он добычей с близкими или со зрителем? Так или иначе, финальное испытание состоит в том, чтобы вернуться с добычей. Возвращение с эликсиром доказывает, что герой побывал в сокрытой пещере, это пример другим и главное — свидетельство того, что смерть можно победить. Иногда эликсир даже обладает властью возродить угасшую жизнь в обыденном мире.

Как и все вехи на пути героя, возвращение с эликсиром бывает буквальным или метафорическим. Эликсиром может быть вещество или снадобье, спасающее людей от опасности, — вспомните фильмы сериала «Звездный путь» (Star Trek) или «Знахарь» (Medicine Man, 1992). Им может стать сокровище в буквальном смысле слова, которое герой завоевал в особенном мире и которым готов поделиться с собратьями. Подразумевать под эликсиром можно что угодно, если это способно подвинуть человека на приключения: деньги, славу, власть, любовь, мир, счастье, успех, здоровье, знания или просто интересную историю. Самый ценный эликсир — то, что дает герою и аудитории понимание каких-то важных вещей. В фильме «Сокровища Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre, 1948) золото обращается в никчемную пыль, в то время как истинным эликсиром оказывается мудрость, помогающая людям прожить долгую мирную жизнь.

В легендах артурианского цикла роль снадобья, исцеляющего больную землю, играет святой Грааль, приносящий Королю-рыбаку долгожданный покой. Если бы Парцифаль и его спутники оставили драгоценную чашу себе, чуда не произошло бы — сокровищами нужно делиться.

Герой, который ничего не принес своим соплеменникам, — не герой, а заурядный эгоист. Он не усвоил урока, он не вырос. Возвращение с эликсиром — последнее испытание, проверяющее, готов ли странник разделить свой трофей с окружающими.

### ЭЛИКСИР ЛЮБВИ

Любовь, безусловно, самый мощный и самый популярный эликсир. Это награда, которую можно заслужить, лишь принеся последнюю жертву. В фильме «Роман с камнем» Джоан Уайлдер преодолевает неуверенность в себе и расстается с наивными мечтами об идеальном мужчине. За это она получает награду: Джек Колтон все-таки возвращается за ней, да еще и на сказочном паруснике. Герой добыл то сокровище, которое искал (драгоценный изумруд), и обменял его на другой эликсир — любовь. Джоан получает то, о чем мечтала, но лишь после того, как поняла, что способна жить и без этого.

### МИР ПРЕОБРАЖАЕТСЯ

Мудрость, как один из вариантов эликсира, может обладать такой силой, что заставляет меняться не только самого героя, но и тех, кто его окружает. Последствия этих метаморфоз порой заходят очень далеко. Яркий тому пример — Экскалибур. Когда Парцифаль возвращает Грааль больному Артуру, король выздоравливает и снова скачет вместе со своими рыцарями. Они так переполнены ощущением новой жизни, что при их появлении распускаются цветы. Герои сами являют собой эликсир жизни: одно их присутствие дает природе силы для обновления.

### ЭЛИКСИР ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Очень действенным эликсиром для героя часто оказывается ответственность, которую он берет на себя по возвращении домой, отказываясь от жизни одиночки ради лидерства в группе или служения общему благу. Завязываются новые отношения, создаются семьи, основываются города. Центр личности героя смещается от эго к «Я», а иногда и к «Мы». В фильмах Джорджа Миллера «Безумный Макс-2: Воин дороги» (Mad Max 2: The Road Warrior, 1979) и «Безумный Макс-3: Под куполом грома» (Mad Max Beyond Thunderdome, 1985) герой отказывается от уединенной жизни, чтобы заменить сиротам отца. Функцию эликсира в данном случае выполняют навыки выживания и его воспоминания о мире до апокалипсиса, которые он передает детям.

### ЭЛИКСИР ТРАГЕДИИ

Герои трагедий погибают или терпят поражение из-за своих трагических изъянов. Но процесс познания продолжается, и по мере приобретения опыта эликсир появляется вновь. Кто познает? Зрители, видевшие ошибки трагического героя и последствия этих ошибок. Если они достаточно мудры, то постигают, чего следует избегать, а это и есть эликсир, который они выносят из своего опыта.

### УМУДРЕННЫЕ ГОРЬКИМ ОПЫТОМ

Иногда эликсиром для героя становится сожаление о собственных неверных шагах. Ощущение завершенности сюжета достигается тем, что герой признает: опыт был печальным, но

поучительным. Как ни горько снадобье, которое он приносит домой, оно оберегает его от дальнейших ошибок и учит зрителя не брать с него пример. Герои фильмов «Рискованный бизнес» (Risky Business, 1983) и «Белые люди не умеют прыгать» (White Men Can't Jump, 1992) проходят путь познания, который сопровождают и боль, и радость. В итоге они упускают шанс получить в награду любовь и, возвращаясь домой без женщин своей мечты, вынуждены довольствоваться эликсиром опыта. Такие истории дают понять, что счет закрыт и героям представлен окончательный баланс.

## НЕ НАУЧЕННЫЕ ОПЫТОМ

Если герой, умудренный горьким опытом, признал свои заблуждения, это уже первый шаг к выздоровлению. Печальнее участь того, кто не желает видеть собственной неправоты. Либо последствия совершенных ошибок ему неизвестны, либо он просто не делает выводов из происходящего. Даже после суровых испытаний герой берется за старое. Страдания его ничему не научили. Это еще один вариант кольцевой композиции.

При таком варианте возвращения кажется, будто непутевый персонаж поумнел и изменился. Плут, такой как герои Боба Хоупа из его совместных фильмов с Бингом Кросби или Эдди Мёрфи из «Сорока восьми часов» (48 Hrs, 1983) и «Поменяться местами», может клясться, что усвоил урок, но в итоге теряет эликсир и наступает на те же грабли. Он возвращается к прежней жизненной позиции, замыкая круг и обрекая себя на повторение истории.

Тот, кто не сумел вернуться в обыденный мир с эликсиром, должен снова и снова проходить все испытания, пока не сделает правильных выводов и не принесет сокровище домой, чтобы поделиться с ближним.

## ЭПИЛОГ

История может иметь как пролог, предваряющий основное действие, так и эпилог, следующий после главных событий. Такие постскрипты нечасты и помогают завершить сюжет и дать при этом представление о том, что произошло с героями в дальнейшем. Фильм «Язык нежности» (Terms of Endearment, 1983) заканчивается тем, что мы видим персонажей через пять лет после развязки и понимаем: в мире есть грусть и смерть, но жизнь все равно продолжается. В комедии «Смотрите, кто заговорил!» (Look Who's Talking, 1989) в эпилоге мы видим, как спустя девять месяцев у малыша появляется сестренка. Истории, рассказывающие о нескольких персонажах в период их формирования или на ответственном жизненном этапе, например «Американские граффити» (American Graffiti, 1973) или военные драмы, такие как «Слава» или «Грязная дюжина», часто в конце предусматривают рассказ о том, как герой умер или жил дальше либо воспоминания о нем. В развернутом эпилоге фильма «Их собственная лига» стареющая женщина, игравшая когда-то в бейсбольной лиге и большую часть фильма вспоминая свою спортивную карьеру, приходит в Национальную галерею славы и музей бейсбола и встречает подруг по команде. Оказывается, женщины, которым уже перевалило за шестьдесят, еще не разучились держать в руках бейсбольную битву. Их энергия и есть эликсир, оживляющий героя и аудиторию.

Итак, мы рассмотрели основные функции возвращения. На этой стадии возможны ловушки, которых следует избегать.

## ЛОВУШКИ НА СТАДИИ ВОЗВРАЩЕНИЯ

На этапе возвращения очень легко все испортить. Многие истории в финале разваливаются.

Развязка бывает либо слишком резкой, либо слишком затянутой, неясной, лишенной элемента неожиданности или не приносящей аудитории чувства удовлетворения. Созданное автором настроение испаряется, цепочка мысли рвется, и все усилия пропадают втуне. Иногда финал слишком неоднозначен: например, многие зрители остались недовольны тем, что в «Основном инстинкте» нет четкого ответа на вопрос о виновности или невиновности героини.

## НЕЗАКОНЧЕННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ

Другая распространенная ошибка заключается в том, что на этапе возвращения все нити не собираются воедино. Во многих современных сценариях концы не сходятся с концами. Вероятно, спеша поскорее решить судьбу главного героя, авторы забывают о других персонажах и об идеях, которые могли бы быть интересны аудитории. Старые фильмы выглядят более законченными, поскольку тогда авторы неспешно прорабатывали каждый мотив. Исполнитель каждой роли должен быть задействован в начале, в середине и в конце фильма. Существует простое практическое правило: каждая побочная тема должна «прозвучать» в фильме минимум трижды — по одному разу в каждом действии. На этапе возвращения все сюжетные линии необходимо обозначить и разрешить. Каждый персонаж должен принести домой некую разновидность эликсира или научиться чему-то.

## ИЗБЫТОЧНОСТЬ КОНЦОВКИ

В то же время возвращение не должно выглядеть искусственным или изобиловать повторами. Избежать этого на этапе возвращения помогает другое правило: стремитесь к простоте. Нередко истории неудачны из-за избыточности концовки. Аудитория чувствует, что действие уже должно было бы завершиться, а писатель словно не может решить, как лучше закончить. Это раздражает зрителя, созданное автором настроение рассеивается. Людям нужен однозначный финал, после которого можно закрыть книгу или выйти из кинотеатра, сохранив мощный заряд эмоций. Создатели таких амбициозных проектов, как экранизация романа Джозефа Конрада «Лорд Джим» (Lord Jim, 1965), утомляют зрителя кульминациями и развязками, которым, кажется, нет конца.

Яркий пример предельной простоты — заключительный бой в фильме «Малыш-каратист». Как только герой наносит врагу послед-

ний удар и одерживает победу, начинает звучать музыка и идут титры. Развязка, по сути, отсутствует, но мы не сомневаемся, что герой несет эликсир: он усвоил нужные знания и уроки своих тренировок.

## ВНЕЗАПНЫЕ КОНЦОВКИ

Иногда действие прекращается почти сразу же после кульминации, и у зрителя создается впечатление, что фильм оборвался слишком резко. Картина может показаться неполной, если автор не оставил персонажам и аудитории некоего эмоционального пространства для прощания и подведения итогов. Внезапная концовка — это все равно что повесить трубку, не сказав собеседнику «до свидания», или катапультироваться из кабины пилота, не посадив самолет.

## ФОКУС

Возвращение кажется лишенным фокуса, если не дает ответов на вопросы, которые возникли в первом действии и получили развитие во втором. Иногда это связано с тем, что проблема изначально была поставлена неудачно, а затем автор, сам того не замечая, сменил тему: любовная история, например, незаметно превратилась в антиправительственную сатиру. Нить

потеряна. Картина будет казаться расфокусированной, если в финале не прозвучат те мотивы, с которых все начиналось.

## ПУНКТУАЦИЯ

В конечном счете функция возвращения состоит в том, чтобы решительно завершить историю. В конце повествования должен быть эмоциональный эквивалент знака препинания. История, как и предложение, может заканчиваться точкой, вопросительным или восклицательным знаком либо, если мысль не получила исчерпывающего развития, многоточием.

Иногда замысел автора требует в финале точки, образа или слов, недвусмысленно несущих утверждения: «жизнь продолжается», «любовь побеждает все», «добро сильнее зла», «так устроен этот мир», «в гостях хорошо, а дома лучше».

Если автор намерен привлечь внимание аудитории к острой проблеме или побудить зрителя к действию, в конце произведения целесообразно поставить восклицательный знак. Научно-фантастический фильм и хоррор может заканчиваться на ноте: «Мы не одни!», или: «Раскайся, иначе погибнешь!» Истории, обличающие пороки общества, проникнуты негодованием: «Не допустим, чтобы подобное повторилось!», или: «Встаньте и сбросьте с себя цепи рабства!», или: «Давайте решим эту проблему!»

В случае с открытым финалом автор может предпочесть знак вопроса и ощущение неопределенности. Тогда в воздухе будут витать сомнения: вернется ли герой в обыденный мир с эликсиром, не потеряет ли свой трофей по дороге. История с открытым финалом заканчивается многоточием. Нам словно говорят: «Герой не в состоянии выбрать одну из двух женщин, следовательно...», «Любовь и искусство несовместимы, поэтому...», «А жизнь движется все дальше и дальше...», или: «Она доказала свою невиновность, но...»

Так или иначе, о конце истории зрителю нужно дать понять—подобно тому, как это делается в мультфильмах Warner Bros: «Все, ребята!» Как пишут в сказках: «И жили они долго и счастливо», или: «Тут и сказочке конец, а кто слушал — молодец». Иногда роль точки играет визуальный образ, подводящий итог произошедшим событиям и показывающий аудитории, что путешествие завершено: например, герой садится на коня и скачет навстречу заходящему солнцу. В фильме «Непрощенный» персонаж Клинта Иствуда отходит от могилы жены и возвращается в дом, давая нам понять, что тема закрыта.

Здесь перечислены лишь некоторые особенности стадии возвращения с эликсиром. Замыкая круг, всегда следует оставлять немного места для неизвестного, неожиданного, неизученного.

### «ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ ОЗ»

*Возвращение Дороти начинается с того, что она прощается со своими союзниками и благодарит их за эликсир любви, отваги и здравомыслия, который они ей подарили. Затем, стукнув каблучком о каблучок, она произносит заклинание: «В гостях хорошо, а дома лучше!» — и волшебные багеточки переносят ее в Канзас.*

*Вновь оказавшись в черно-белом обыденном мире, Дороти просыпается в своей постели с компрессом на голове. Такой финал озадачивает: была ли страна Оз настоящей, не приснились ли удивительные приключения маленькой героине, получившей сотрясение мозга? Так или иначе, суть дела от этого не меняется, поскольку перемены, произошедшие с девочкой, вполне реальны.*

*В окружающих ее людях Дороти узнает обитателей сказочного королевства, и теперь она*

*смотрит на них уже не так, как до путешествия в особенный мир. Героиня помнит, что в краю, где она странствовала, не все было ужасно — многое ей понравилось, и тем не менее она твердо усвоила: в гостях хорошо, а дома лучше.*

*Обещание Дороти никогда больше не покидать свой дом не стоит, однако, понимать буквально. Речь идет не о деревянном домике на ферме в Канзасе, а о ее собственной душе. Маленькая путешественница превратилась в полноценную личность: она умеет пользоваться своими положительными качествами и контролировать отрицательные, а также находить общий язык с позитивными женским и мужским началами внутри себя. Все, с кем Дороти встречалась на пути, чему-то ее научили, и она усвоила преподанные ей уроки. Теперь девочка умеет быть счастливой и чувствовать себя как дома, где бы она ни была. Добытый ею эликсир — это новое представление о доме, новая структура личности.*

Итак, герой завершает свой путь, точнее, делает остановку, поскольку приключения и в вымышленном мире, и в жизни неисчерпаемы.

Пройдя заданный автором маршрут, персонажи и читатели/зрители приносят домой драгоценный эликсир, и теперь их задача — научиться использовать его. Каждый из нас стремится найти свое сокровище, которым могут быть деньги или слава, любовь или мудрость, опыт или яркие впечатления. В любом случае хорошая история, подобно удавшемуся путешествию, помогает нам измениться, стать живее, человечнее, целостнее, ощутить сопричастность всему сущему. Если это происходит, круг замыкается.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Какой эликсир приносят в обыденный мир герои фильмов «Основной инстинкт», «Роковое влечение», «Танцующий с волками»?

Какой эликсир служит наградой вашему герою? Делится ли он им с окружающими?

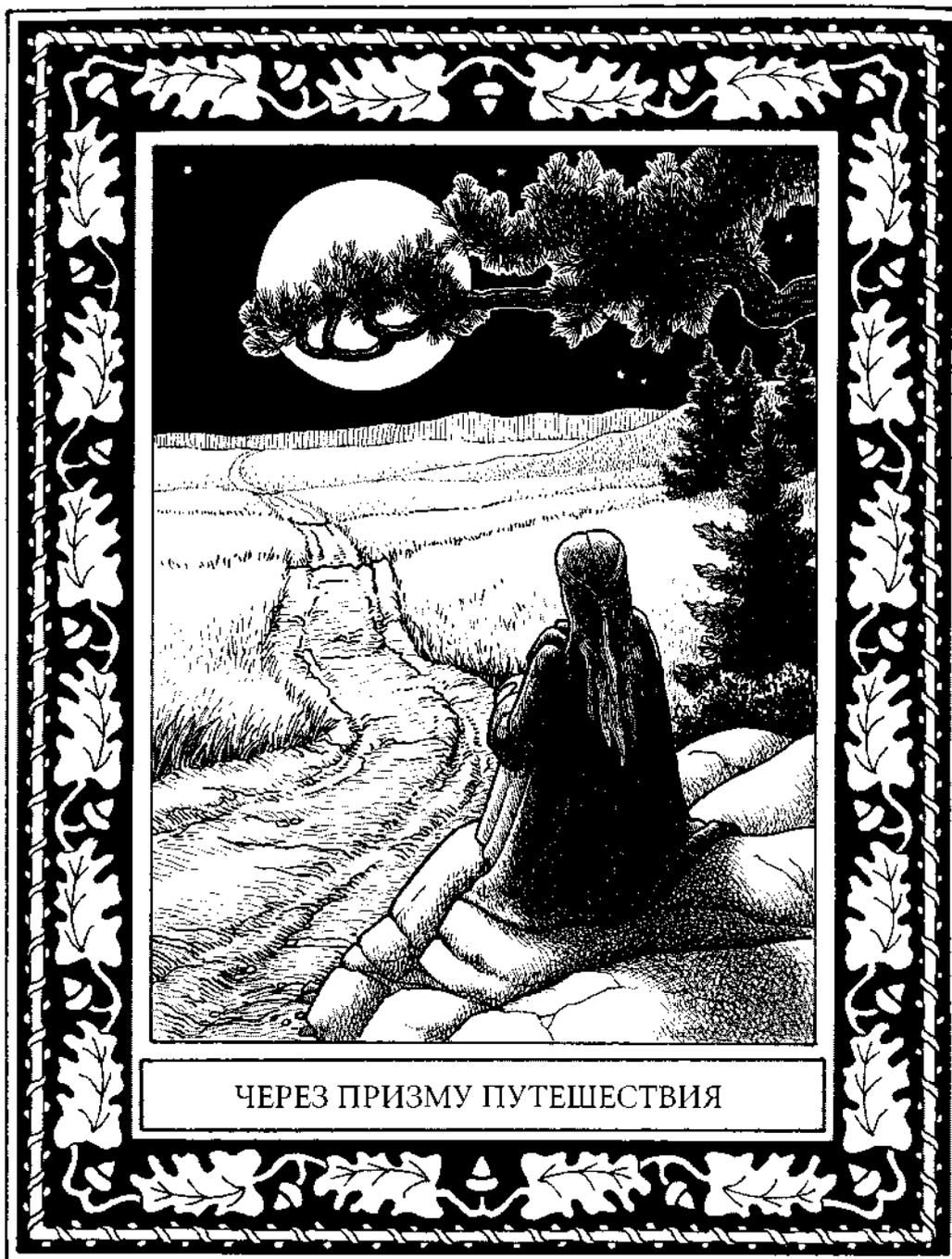
Как долго длится ваша история после того, как наступает кульминация? Каков будет эффект, если «обрубить» сюжет сразу же после кульминационного момента? Насколько продолжительная развязка нужна вам для того, чтобы зрители остались удовлетворены?

Как проявлялась растущая ответственность героя в ходе путешествия? Можно ли сказать, что на этапе возвращения герой берет на себя большие обязательства?

Кто теперь герой вашей истории? Менялись ли герои в вашей истории, или какие-то персонажи выросли до героев? Может быть, кто-то не оправдал возложенных на него надежд? Готовит ли финал какие-либо сюрпризы зрителю?

Достойна ли ваша история внимания публики? Оправдает ли то, чему зрители научатся, потраченные вами усилия?

На каком этапе собственного путешествия героя вы находитесь? Какой эликсир надеетесь добыть?



ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ПУТЕШЕСТВИЯ

## Эпилог. ЧЕРЕЗ ПРИЗМУ ПУТЕШЕСТВИЯ

Это было чертовски весело!

Каждая минута приносила мне огромное удовольствие.  
*Эррол Флинн'*

Теперь, когда мы прошли по пути героев, полезно проследить, как эта модель действует в некоторых известных сценариях. В качестве наиболее показательных примеров эффективного творческого использования мифологических структур и архетипов я выбрал фильмы «Титаник», «Криминальное чтиво», «Король Лев» и «Мужской стриптиз». Кроме того, нельзя не сказать несколько слов о киноэпопее «Звездные войны», которой я во многом обязан своим решением обратиться к идее путешествия героя.

Проанализировав эти фильмы и отследив в них путешествие героя, я получил интересные результаты: я заметил слабые места в сценариях, но в то же время обнаружил неожиданные смысловые глубины и параллели. Настоятельно советую проделать подобный анализ книги, фильма, романа или вашего собственного сочинения. Ваши <sup>20</sup> усилия будут щедро вознаграждены, когда вы примените результаты своих наблюдений в работе над сюжетом или в жизненной ситуации.

Перед тем как приступить к разбору отдельных произведений, я хотел бы дать некоторые общие рекомендации для писателей и сценаристов, а также рассказать о том, чего следует избегать.

### CAVEAT SCRIPTOR!

Прежде всего, *caveat scriptor*, что в переводе с латинского означает «пусть писатель будет бдителен». Концепция путешествия героя — это обобщенная модель, а не кулинарный рецепт и не математическая формула, применимая к каждой истории. Произведение искусства не обязано четко следовать ни этой, ни какой-либо другой схеме, парадигме, традиции или методологии. Свидетельством того, что сюжет удался, в конечном счете является не соответствие стандарту, а долгая популярность и воздействие на аудиторию. Искусственно «подогнать» книгу или фильм под мифологическую модель — все равно что ставить телегу впереди лошади.

Можно написать прекрасную историю, в которой не будет всех атрибутов путешествия героя; на самом деле это даже лучше. Публике нравится смелое и творческое обращение с каноном. Вы можете нарушить все «правила» и обмануть все ожидания аудитории и тем не менее затронуть универсальные человеческие чувства.

### ФОРМА СЛЕДУЕТ ЗА ФУНКЦИЕЙ

Запомните: структуру диктует художественный замысел. Форма следует за функцией. Ваши убеждения и приоритеты, ваши персонажи, тема, стиль, тон, настроение, которое вы хотите создать, определяют форму произведения. Кроме того, на структуру влияет аудитория, а также время и место действия описываемых событий.

Формы меняются в соответствии с потребностями зрителей. Постоянно появляются новые типы повествования с разными ритмами. Например, благодаря влиянию телевидения и возросшей

---

<sup>20</sup> Эррол Лесли Томас Флинн (1909-1959) — голливудский актер. Прославился как исполнитель главных ролей в фильмах «Одиссея капитана Блада» (1935), «Приключения Робин Гуда» (1938), «Морской ястреб» (1940), «Они умерли на своих постах» (1941) и др. —Прим. пер.

популярности монтажа в стиле MTV объем внимания у зрителя во всем мире сокращается, а его искушенность растет. Поэтому сегодняшние писатели создают произведения, где действие развивается очень стремительно, исходя из того, что аудитория справится с поворотами и опущениями в привычных схемах.

Едва ли не так же быстро, как новые сюжеты, появляются новые теории и термины. Концепция путешествия героя — всего лишь отправная точка для формирования вашего собственного языка и правил.

## ПОДБЕРИТЕ СОБСТВЕННУЮ МЕТАФОРУ!

Схема путешествия героя — это одна из возможных метафор того, что происходит в повествовании и в человеческой жизни. Объясняя закономерности развития сюжета, я обращался к охоте, к учебе в колледже, к сексуальным отношениям. Можно прибегать к самым разным метафорам, если это помогает лучше понять закономерности разных историй. Например, вы имеете полное право сравнить сюжет фильма с бейсбольным матчем. Тогда вместо двенадцати стадий у вас получится девять подач, а вместо обретения меча у вас будет передышка в седьмом иннинге. А может быть, вы выберете процесс управления лодкой, плотом или машиной, технологию выпекания хлеба или высекания статуи. Иногда требуется сразу несколько метафор, чтобы показать все аспекты путешествия человека.

Этапы, термины и представления о путешествии героя можно использовать как типовую схему для истории или как инструмент поиска и устранения недостатков в случае, если вы не следуете жестким схемам. Вероятно, лучше всего познакомиться с идеями путешествия героя, а потом забыть о них. Если заблудитесь, обратитесь к метафоре, как вы сверяетесь в дороге с картой. Но позаботьтесь о карте заранее. Вы не сможете ехать, прикрепив ее к лобовому стеклу. С ней нужно сверяться перед тем, как сесть в машину, или тогда, когда вы сбились с дороги. Удовольствие от поездки состоит не в чтении путеводителя, а в том, чтобы открывать неизведанные края, время от времени отклоняясь от маршрута. Только творческие поиски и заблуждения, выход за рамки традиций могут привести к новым открытиям.

## ТИПОВАЯ СХЕМА

При желании вы можете использовать концепцию путешествия героя как ориентир при работе над новыми сценариями или для корректировки начатых. На студии Disney мы применяли эту модель для того, чтобы увязать сюжетные линии, обозначить проблемы и построить структуру. Сотни писателей говорили мне, что опираются на концепцию путешествия героя и мифологию в своих романах, фильмах или сериальных эпизодах.

Некоторые из моих знакомых начинают работу над сценарием с того, что на отдельных карточках набрасывают содержание двенадцати стадий путешествия героя. Если вы хотя бы отчасти определились с основными сценами и поворотными моментами, соотнесите их с двенадцатью стадиями. Так, постепенно заполняя пробелы в историях персонажей, вы составите маршрут собственного путешествия. Отталкиваясь от универсальных мифологических моделей, задавайте себе вопросы: что представляет собой обыденный и особенный мир для героя? В чем заключается для него зов к странствиям? Как он выказывает свой страх перед переменами на этапе отвержения зова? Придает ли персонажу смелости встреча с наставником? Какой порог герой должен переступить первым? Вскоре все пустоты заполнятся, и, проделав то же самое для каждого персонажа, вы получите полную картину.

Вы можете обнаружить, что та или иная сцена соответствует определенному этапу путешествия

героя по функциям, но оказывается на «неправильном» месте с точки зрения модели путешествия героя. Например, наставник, заставляющий героя внять зову к странствиям, появляется у вас во втором или третьем, а не в первом действии. Не беспокойтесь об этом: ставьте сцену туда, куда посчитаете нужным. Стандартная схема лишь указывает наиболее вероятный момент для данного события.

Любой элемент путешествия героя может появиться в любой момент. «Танцы с волками» начинаются с сурового испытания или возрождения героя, которого обычно можно ожидать в середине или в конце фильма, и тем не менее история благополучно развивается. Все истории состоят из элементов путешествия героя, но их порядок зависит от того, что необходимо именно в вашем сюжете.

Вот почему удобнее пользоваться карточками, а не записывать стадии на одном листе бумаги. Карточки можно перемещать, чтобы найти подходящее место для той или иной сцены, а можно и добавлять, в случае если какой-то этап (например, зов к странствиям и отвержение зова) повторяется неоднократно (как в фильме «Титаник»).

Придавая своей истории зримую форму, вы, вероятно, заметите, что некоторые сцены не соответствуют ни одному из этапов путешествия героя. Придумайте собственную метафору для объяснения функций этих эпизодов. С терминами и понятиями, представленными в моей книге, вы можете обращаться творчески, приспособив их к собственному видению мира.

## ДЕМОНСТРАЦИЯ ИДЕИ

На примере четырех очень непохожих друг на друга фильмов мы рассмотрим, как в новых сочетаниях старых моделей воссоздаются мотивы путешествия героя.

### **СМЕРТЬ В ОКЕАНЕ ЛЮБВИ. Путешествие героя в фильме Джеймса Кэмерона «Титаник»**

История о том, как гигантский океанский лайнер «Титаник», выйдя в первое плавание, натолкнулся на айсберг и утонул, обладает невероятной силой эмоционального воздействия на аудиторию. Сразу же после катастрофы, произошедшей вечером 14 апреля 1912 г., по всему миру разлетелись сенсационные сообщения о том, что полторы тысячи человек, то есть более половины общего количества пассажиров якобы непотопляемого роскошного корабля, числятся пропавшими без вести. Вскоре стали появляться истории трусости и храбрости, высокомерного эгоизма и благородного самопожертвования разных людей. Трагические воспоминания переплелись в едином эпосе страха, страдания и смерти и пересказывались следующим поколениям в форме книг, статей, документальных и художественных фильмов, пьес и даже мюзиклов. Гибель «Титаника» обросла легендами и стала частью западной поп-культуры наряду с загадками пирамид, сказаниями о короле Артуре и историями об НЛО.

Через восемьдесят пять лет после трагедии две голливудские студии — Paramount и 20th Century Fox — представили киноверсию произошедшего. Плодом столь необычного творческого союза стала картина Джеймса Кэмерона, не только превзошедшая по затратам все другие ленты о «Титанике», но и просто ставшая самым дорогим фильмом в истории кино: съемки обошлись в двести миллионов долларов, и еще несколько миллионов было потрачено на рекламу. Замысел режиссера и сценариста Джеймса Кэмерона был настолько грандиозен, что потребовал объединения усилий двух компаний, и многие предрекали фильму судьбу корабля. Проект рисковал утонуть, утащив за собой на дно обе студии с их ведущими продюсерами. Несмотря на

вероятный успех у зрителей и высочайшее качество спецэффектов, столь дерзкая затея, казалось, никак не могла себя окупить.

Критики, оценивающие проекты еще не снятых фильмов, заключили, что перспективы очередного «Титаника» сомнительны. Во-первых, публика знает, чем кончится дело: сначала все веселятся, потом все тонут. Сюжет картины лишен элемента неожиданности, без которого трудно рассчитывать на успех.

Во-вторых, действие происходит в мрачные дни, предшествующие началу Первой мировой войны, а исторические ленты затратны и часто оказываются непопулярными, поскольку зрителей мало волнуют события далекого прошлого.

В-третьих, сценарий признали не более удачным, чем конструкцию самого лайнера: моменту столкновения с айсбергом, с которого начинается активное развитие действия, предшествует мелодраматическая часть, по продолжительности равная стандартному полуторачасовому фильму. Финал трагический, что также не способствует хорошим кассовым сборам. Картина рассчитана на три часа, а это, по мнению прокатчиков, почти в два раза превышает идеальный хронометраж. Чем длиннее фильм, тем меньшее количество сеансов в день можно организовать. И, наконец, главные исполнители в ту пору еще не были суперзвездами.

Итак, у исполнительных продюсеров студии 20th Century Fox, которые обеспечивали большую часть бюджета в обмен на право международного проката, были поводы волноваться. Историю «Титаника» хорошо знали в США и Великобритании, но в Азии и на других зарубежных рынках она была мало известна. Могла ли костюмированная драма о катастрофе почти вековой давности рассчитывать на международный успех, столь необходимый для окупаемости картины?

К изумлению критиков и даже самих создателей, фильм вызвал у зрителей разных стран мира ажиотаж, сравнимый по масштабу с размерами корабля. Люди шли в кино толпами, многие приходили по нескольку раз. Первые же две недели проката покрыли фантастические расходы. Стало ясно, что Paramount и Fox получают неслыханную прибыль. Четыре месяца лента оставалась на вершине международного хит-парада. Четырнадцать номинаций на «Оскар», одиннадцать из которых были выиграны (включая звание лучшего режиссера и награду за лучший фильм), дополнительно подогрели зрительский интерес. Саундтрек картины треть года держался на первой строчке музыкальных чартов.

Поклонники «Титаника» не ограничивались походами в кино и прослушиванием музыки. Мы живем в обществе, всегда готовом поддержать в людях их извечное стремление иметь частичку значимого для них явления или события. Движимые тем же порывом, который руководил нашими далекими предками, вырезавшими из кости фигурки богов и тотемных животных, цивилизованные кинозрители хотели иметь собственный опыт, связанный с «Титаником».

Они покупали модели корабля, книги о фильме и фильмы о фильме, а также реквизит (шлюпки, стулья, посуду), распространявшийся через дорогие каталоги. Нашлись и такие, кто за баснословные деньги записывался на подводную экскурсию к месту крушения гигантского лайнера, ставшего кладбищем для своих пассажиров.

Недели шли, а интерес к «Титанику» все не ослабевал, и тогда люди стали задумываться о том, что же происходит. Чему эта картина обязана столь потрясающим успехом?

## ФИЛЬМЫ-СОБЫТИЯ

Некоторые фильмы, особенно запомнившиеся зрителям и сделавшие большие сборы,

становятся навеки монументами на культурном ландшафте. «Титаник» вошел в их число наряду с такими картинами, как «Беспечный ездок» (Easy Rider, 1969), «Бликие контакты», «Звездные войны» и «День независимости» (Independence Day, 1996). Такие картины становятся настоящими событиями, ломающими старые формы и границы и поднимающими киноискусство на качественно новый уровень. Для того чтобы затронуть сердца миллионов людей, фильм должен выражать всем понятные эмоции или удовлетворять некую универсальную человеческую потребность. Какому же всеобщему желанию отвечал «Титаник»?

Разумеется, я считаю, что фильм стал успешным благодаря поиску смысла жизни, и в этом ему способствовало активное использование концепции путешествия героя. В письме, опубликованном газетой *The Los Angeles Times* 28 марта 1998 года, Джеймс Кэмерон говорит, что в его фильме «сознательно задействованы универсальные переживания, которые вне времени и близки любому человеку, так как отражают его эмоциональный мир. Используя архетипы, фильм затрагивает людей всех возрастов и культур».

Эти архетипические модели помогают сделать рассказ о таком неуправляемом событии, как гибель тонущего судна, стройным и согласованным, позволяя автору ставить вопросы о том, как и зачем живет человек, а также предлагать варианты ответа.

Эпический размах не терпит суеты, поэтому повествование ведется неспешно, в полном соответствии со схемой путешествия героя. Параллельно с центральными персонажами раскрываются истории по крайней мере еще двух пассажиров: ученого в поисках материального сокровища и пожилой женщины, которая возвращается на место пережитой трагедии, чтобы пробудить воспоминания о былой любви. Свое собственное путешествие в мир «Титаника» предстоит совершить зрителю, который должен извлечь урок из печальной истории гигантского корабля.

Изображение событий сегодняшнего дня, обрамляющее основное содержание фильма, выполняет сразу несколько важных функций. Прежде всего, документальные кадры затонувшего лайнера напоминают нам о том, что история построена на реальных фактах. Проржавелые обломки корабля и скелеты пассажиров наводят на мысль, что это могло произойти и произошло с такими же людьми, как мы. Ощущение подлинности происходящего — мощнейший рычаг воздействия на публику.

Показывая зрителям постаревшую героиню, режиссер связывает основные события с современностью, давая нам понять, что катастрофа произошла не так уж давно и что среди ныне живущих людей довольно много тех, кто помнит крушение гигантского лайнера или даже побывал на его борту.

Кроме того, такая структура придает картине некоторую таинственность: кто эта пожилая женщина, которая называет себя спасшейся пассажиркой «Титаника»? Удается ли ученому найти бриллиант? Встретила ли Роуз свою любовь, и выжил ли ее избранник? Эти вопросы играют роль своеобразных крючков, удерживающих внимание аудитории, несмотря на то что судьба корабля всем известна заранее.

В начале фильма перед нами появляется герой такой мини-истории — Брок Ловетт, который и сам точно не знает, кто он — ученый или бизнесмен. В обыденном мире этот человек ведет жизнь шоумена, ищущего деньги для дорогостоящих экспедиций. Его внешняя задача — добыть ценнейший бриллиант, якобы погрузившийся на дно вместе с «Титаником». Внутренняя задача — найти собственный голос и прийти к гармоничной системе ценностей.

Фигура ученого встречается достаточно часто, чтобы считаться архетипической. Например, Челленджер из романов сэра Артура Конан Дойля, Алан Куотермейн из неоднократно экранизированной книги Генри Райдера Хаггарда «Копи царя Соломона», Карл Деннинг из «Кинг-Конга» и Индиана Джонс — эти персонажи вобрали в себя черты самых отважных путешественников своего времени: Генриха Шлимана, Говарда Картера<sup>21</sup>, Роя Чапмена Эндрюса<sup>22</sup> и Жака Кусто. Одним из прототипов Ловетта в фильме Кэмерона стал Роберт Баллард, обнаруживший останки «Титаника». В осмыслении своего открытия этот ученый совершил собственное путешествие героя: поначалу он был настроен как завоеватель, но, глубоко тронутый трагедией сотен людей, постепенно понял, что место катастрофы священно и обломки корабля следует оставить неприкосновенными как памятник тем, для кого они стали могилой.

Ловетт из фильма Кэмерона преследует свою первоначальную цель — найти сокровище. Но магия истории пожилой женщины, лежащей в основе картины, помогает ему превратиться из капиталиста, во всем ищущего материальной выгоды, в подлинного исследователя души и понять, что существуют сокровища более важные, чем деньги и бриллианты.

## ОБЪЕКТ СТРЕМЛЕНИЙ

Что за священный Грааль стремится обрести Ловетт? Это драгоценный камень «Сердце океана». Его название связывает тему любви с местом действия фильма. Бриллиант, символ совершенства, бессмертия и всевластия, — классический макгаффин<sup>23</sup> — нечто такое, что привлекает внимание зрителей и воплощает надежды персонажей. Его математически точная огранка служит осязаемым подтверждением безупречности божественного замысла, лежащего в основе мироздания. Прикасаясь к таким материалам, как золото, серебро и драгоценные камни, мы словно прикасаемся к вечности, ведь если плоть живых существ, листва, древесина и даже медь и сталь подвержены разрушению, то бриллианты на протяжении многих веков остаются нетленными, сохраняя свой блеск даже на дне морском.

Именно поэтому люди всегда использовали драгоценный камень наряду с фимиамом и другими благовониями, прекрасными цветами и возвышенной музыкой при проведении религиозных обрядов. Бриллианты — маленькие частички неба, островки совершенства в несовершенном мире, крошечные оконца в райский сад. «Сердце океана» — символ любви и чести, воспламеняемых в фильме Кэмерона.

При помощи робота на дистанционном управлении Ловетт обыскивает корабль вдоль и поперек, но не находит того сокровища, которое ищет. Открыв сейф, поднятый со дна, он видит труху, когда-то бывшую деньгами, и чудесным образом сохранившийся портрет красивой девушки: на ее обнаженном теле сверкает вожделенный бриллиант. Ловетт показывает находку тележурналистам, и репортаж канала CNN становится зовом к странствиям для Роуз и ее внучки Лиззи Кэлверт.

В обыденном мире Роуз — пожилая, но активная женщина, художница из калифорнийского города Охай. Она — героиня собственной драмы, чья долгая жизнь близится к кульминации и

---

<sup>21</sup> Говард Картер (1873-1939) — английский египтолог, в 1922 году открывший гробницу фараона Тутанхамона. — *Прим. пер.*

<sup>22</sup> Рой Чапман Эндрюс (1884-1960) — американский путешественник, прославившийся палеонтологическими экспедициями в Китай и Монголию. — *Прим. пер.*

<sup>23</sup> Макгаффин — предмет, обладание которым становится целью героев произведений приключенческого жанра. — *Прим. пер.*

завершено; вдобавок она становится наставником для Ловетта и для аудитории, нашим проводником в особенном мире «Титаника», который учит нас отличать истинные ценности от ложных. Ее внешняя задача — поделиться тем, что она пережила на Титанике, а внутренняя — разбудить воспоминания, десятилетиями жившие в подсознании. Это от нее исходит зов, когда она объявляет Ловетту, что именно ее изобразил художник на портрете. После непродолжительного отвержения зова исследователь берет женщину на борт своего судна, и она начинает рассказывать историю первого и последнего плавания «Титаника».

## ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ; ОБЫДЕННЫЙ МИР

Из современности мы переносимся в события восьмидесятипятилетней давности, и роскошный лайнер впервые предстает перед нами во всем блеске новизны. Обыденный мир встречает нас суетой порта, где мы знакомимся с главными героями, Джеком и молодой Роуз. Выясняется, что девушка вскоре должна стать собственностью Кэла Хокли — своего жениха и тени, классического злодея, переживавшего в фильм из викторианской мелодрамы. Мы также встречаемся с подручным главного злодея, исполняющим все его прихоти.

Зритель впервые видит молодую Роуз в тот момент, когда она выходит из автомобиля. Нам показывают ее руку, обтянутую элегантной белой перчаткой. Руки влюбленных, то переплетаемые, то разъединяемые, — мотив, который красной нитью проходит через всю картину. Молодая леди дорого одета, но это не мешает ей чувствовать себя узницей, как сообщает нам ее постаревший закадровый голос. Роуз — героиня в этом путешествии, но в данный момент на ней маска архетипа жертвы, прекрасной, но беспомощной девицы, томящейся в башне.

Кэл — воплощение высокомерия и нетерпимости высшего класса, темная, теневая сторона мужского начала и брака. Олицетворяя тиранию и агрессию, он выступает антиподом Джека, чей образ символизирует свободу и любовь. «Титаник» — плод смелой фантазии, построенный руками простых и честных рабочих, но по вине самонадеянных гордецов, таких как Кэл, в расчеты закралась роковая ошибка. Жених Роуз — совладелец лайнера и олицетворение амбициозности этого проекта.

«Титаник» погубила вера в его непотопляемость, основанная на том, что он создан привилегированным сословием «джентльменов». Кэл заявляет, будто даже самому Богу не под силу отправить такой лайнер на дно. По законам мифа подобное утверждение почти неизбежно навлекает на человека гнев высших сил, которые все слышат и быстро наказывают наглецов.

Еще одна теневая фигура — мать Роуз, Рут де Уитт-Бьюкейтер. Подобно ведьме, коварной сказочной королеве, Медее или Клитемнестре, она воплощает темную сторону женской природы, агрессивную, подавляющую родительскую энергию.

Темный зов к странствиям звучит для Роуз, когда ее убеждают выйти замуж за нелюбимого человека. В сопровождении матери и Кэла она поднимается по трапу, одновременно преодолевая порог в духе королевского шествия, но девушка чувствует себя так, будто ступает на борт рабовладельческого судна и в Америке ее ожидает участь невольницы. Нельзя сказать, что она отвергает зов, но, безусловно, она — сомневающаяся героиня.

Вскоре мы знакомимся со вторым главным героем — Джеком. Вместе со своим союзником, молодым итальянцем-эмигрантом Фабрицио, он ставит все свои деньги на кон в карточной игре. Тикают часы, обозначая тему быстротечности времени, напоминая, что жизнь коротка, и потому ею нужно особенно дорожить. Обыденный мир для Джека — мир свободы и приключений. Молодой человек живет, полагаясь на удачу да на собственные умения и способности. На

внешнем уровне зов к странствиям раздается для него в ту секунду, когда они с другом выигрывают два билета на «Титаник» в каюту третьего класса. По злой иронии судьбы герой радуется своему выигрышу и не выказывает ни малейшего страха. Он даже восклицает, что они с Фабрицио «самые везучие черти на земле». Несчастный не догадывается, чем все обернется.

В Джеке есть что-то от супергероя, лишённого серьезных изъянов. Его внутренняя проблема — найти и завоевать свою любовь. Если он и обладает каким-либо недостатком, то это излишняя горячность и вспыльчивость, которая впоследствии осложнит для него отношения с Кэлом и Лавджоем. Внешняя проблема, или задача, для Джека сначала заключается в том, чтобы пробиться в общество, а потом, когда происходит катастрофа, — в том, чтобы выжить. Он своего рода герой-катализатор действия, уже сложившийся человек и сам особенно не меняется, но тратит свою энергию на то, чтобы помочь измениться другим. Кроме того, используя обман и маскировку для проникновения во вражескую цитадель, Джек проявляет черты героя-плута. Как бы то ни было, в финале он совершает подлинно героическое самопожертвование, отдавая жизнь за любимую женщину.

Роуз и Джек являют собой пару полярных противоположностей, олицетворяя мужское и женское начала, роскошь и бедность, бунт и угнетенность. Как Икар, воспаривший над землей, молодой художник стремится к полной свободе и не признает ограничений, которые навязывает ему общество. Поначалу Роуз, пусть и помимо собственной воли, принадлежит к противоположному лагерю. Ее сковывают социальные условности, деспотизм матери и обещание, данное жениху. Героиня находится в положении Персефоны, увлекаемой в загробный мир; темный принц Кэл Хокли выполняет функцию Плутона, который был не только вершителем судеб умерших, но и божеством, отвечающим за материальное благополучие. Как и он, Кэл жесток, считает себя вправе осуждать других людей и ни о чем не думает, кроме денег. Возлюбленный Персефоны, Адонис отличался необычайной красотой. Подобно Адонису, Джек проникает в темницу Роуз и заставляет девушку вспомнить о радостях жизни.

Внутренняя проблема молодой героини — вырваться за пределы своего обыденного мира, вновь обретя свободу, олицетворяемую Джеком. Внешняя же цель — просто выжить и пронести полученный опыт через долгие счастливые годы.

В «Титанике» изобретательно используется архетип наставника, чью маску попеременно надевают несколько персонажей. Помимо старой Роуз к их числу принадлежит Молли Браун, послужившая Джеку проводником в особенный мир первого класса: действуя на манер феи-крестной, она дает парню одежду, в которой тот может сойти за джентльмена.

Капитан Смит, казалось бы, должен быть наставником для всего экипажа и всех пассажиров. Но он не справляется со своими функциями лидера и короля этого маленького мира. Его губит высокомерие старого морского волка, отправляющегося в свое последнее «триумфальное» плавание.

Подлинным наставником для Роуз становится сам Джек. Он учит ее наслаждаться жизнью и быть свободной. Герой воплощает мечту многих молодых женщин, с готовностью предлагая возлюбленной свою преданность. С первого взгляда он понимает, что никогда не оставит эту девушку, что теперь навсегда с ней связан. Позднее он передаст Роуз навыки выживания: нужно до последнего стараться не падать в холодную воду и избегать воронок.

Еще один наставник Роуз — Томас Эндрюс, конструктор «Титаника». Героиня завоевывает его уважение своими толковыми вопросами о корабле, и в награду он впоследствии рассказывает ей, как выволить Джека, угодившего в ловушку. В этом его можно сравнить с Дедалом. Дедал

был архитектором лабиринта смерти, и он же раскрыл его секреты юной царевне Ариадне, чтобы она смогла спасти своего возлюбленного Тесея, который дерзнул проникнуть в логово Минотавра и сразиться с монстром, олицетворяющим темную сторону ее семьи.

Преодоление порога знаменует в фильме мастерски снятая сцена спуска судна на воду с кульминацией в виде появления героя и его друга на носу судна. «Я король мира!» — восклицает Джек. Ему и Роуз предстоит переступить еще один порог: каждому войти в мир другого и в особенный мир любви и опасности.

Испытания, союзники и враги представлены в фильме как конфликт Джека и Роуз со сдерживающими силами. Молодые люди становятся союзниками в тот момент, когда Джек удерживает Роуз от прыжка за борт. Он спасает ее и в благодарность получает приглашение на ужин с ней и Кэлом в каюте первого класса. Так с помощью своего наставника Молли Браун он вступает в особенный мир, а во время обеда проходит испытания в виде насмешек врагов — Кэла и матери Роуз. Джек успешно справляется с этими испытаниями, придерживаясь принципа, ставшего идеей фильма: жизнь — подарок, и ее надо ценить такой, какая она есть, радуясь каждому дню. Одержанная победа обеспечивает молодому человеку еще большее уважение Роуз и еще большую неприязнь со стороны Кэла.

Для героини момент испытания наступает чуть позже, когда Джек обещает показать ей «настоящее веселье» и вводит ее в особенный мир третьего класса. Сцена простонародного праздника с выпивкой и зажигательной музыкой становится для Роуз посвящением в дионисийский мир вина и страсти. Не оскорбит ли девушку из высшего общества это грубое зрелище? Нет, она проходит испытание — пляшет, курит и пьет, поражая иммигрантов.

Стадия приближения к сокрытой пещере представлена танцем влюбленных и лирическим моментом, когда Джек направляет Роуз, чтобы она встала на корме корабля, подобно скульптуре, помещаемой над водорезом старинных судов, и показывает ей, как парить, балансируя на грани жизни и смерти. Если он король мира, то она сейчас королева.

Следующий шаг на стадии приближения: Роуз просит Джека нарисовать ее обнаженной. Это новое испытание, которое молодой человек выдерживает, доказав, что он джентльмен и профессиональный художник: герой любит телом своей натурщицы, но не позволяет себе воспользоваться ее беззащитностью.

Чем ближе влюбленные подходят к сокрытой пещере, тем плотнее ряды привратников. Начинается сложное, многоступенчатое главное испытание. Десятки бортпроводников стерегут входы в каюты и лифты, нанятые Кэлом ищейки рыщут по кораблю в поисках Роуз и Джека. Спасаясь от преследователей, герои оказываются в трюме, где им предстоит главное испытание — интимная близость. Забравшись в сокрытую пещеру шикарного автомобиля, они становятся любовниками. Пережив «маленькую смерть» — оргазм, Роуз проводит ладонью по стеклу машины. Кажется, будто это рука тонущей жертвы, утопающей в любви. Преодолевая этот трудный порог, молодые люди умирают для старой жизни и возрождаются обновленными.

Главное испытание для «Титаника» наступает чуть позже, когда он сталкивается с айсбергом. Безмолвная и безжалостная Немезида сходит на землю по велению богов, чтобы наказать возгордившихся людей. Следующие эпизоды драмы сделают нас свидетелями гибели сотен пассажиров.

Пройдя испытание смертью и возрождением в любовном порыве, Роуз и Джек получают своего рода награду: теперь они соединились и вместе борются за жизнь. Героиня демонстрирует свою преданность герою, отказавшись от возможности сесть в шлюпку. Поняв, что Кэл бросит Джека

умирать, она вырывается и бежит к возлюбленному, чтобы разделить с ним его участь.

Обратный путь превращается в битву за выживание, которая не обходится без погони: не в силах дождаться, когда тонущий лайнер сделает свое дело, Кэл торопит смерть Джека и Роуз выстрелами из пистолета. Другие персонажи тоже проходят испытание смертью: одни предпочитают умереть с честью, другие хватаются за жизнь любой ценой, кто-то (например, Лавджой) погибает, несмотря на самые постыдные попытки спастись. В финале второго действия Роуз и Джек балансируют на перилах кормы уходящего в воду судна.

Возрождение начинается с попытки героев сохранить тепло своих тел в ледяной воде. Проплывающий мимо кусок обшивки, за который они хватаются, не может выдержать вес двоих людей, и Джек, как истинный герой, ставит спасение любимой женщины превыше собственного. Он уже успел насладиться полноценной жизнью и испытать рядом с Роуз абсолютное счастье. Она же в каком-то смысле впервые ощутила вкус свободы и жизни, и молодой человек просит ее жить долго и весело за них двоих. Джек умирает в уверенности, что будет жить в ее сердце и памяти.

Роуз и сама оказывается на грани смерти, но возвращается к жизни, заметив лодку, ищущую спасшихся среди множества утонувших. В момент последнего испытания героиня вспоминает то, чему учил ее Джек: собрав оставшиеся силы, она подплывает к мертвому офицеру, снимает с его шеи свисток и зовет на помощь. Этим постаревшая Роуз завершает свой рассказ. Мы возвращаемся в наши дни, и нам сообщают число погибших при крушении «Титаника».

Подводный робот беззвучно покидает останки спящего судна. Ловетт выбрасывает с борта исследовательского судна сигару, которую берег для дня, когда ему посчастливится найти «Сердце океана». Это маленькое жертвоприношение в честь расставания со старым «Я». Он признается внучке Роуз, что три года изучал обстоятельства гибели «Титаника», но до сих пор не понимал главного. Ловетт изменился в суровом испытании и получил в награду новые знания и симпатию внучки Роуз. А что, если это начало романа? Может быть, трагически оборвавшаяся любовь Роуз и Джека состоится в жизни другого поколения? Ученый не нашел материального сокровища, которое искал, но, вероятно, его ожидает гораздо более ценная находка в мире человеческих чувств.

Старая Роуз подходит к перилам исследовательского судна. Эта сцена перекликается с эпизодом на «Титанике». Пожилая женщина даже взбирается на парапет, как когда-то. В финальный момент — саспенс — зрители замирают в тревожном ожидании: прыгнет ли она в воду, чтобы воссоединиться с Джеком, как некогда Джульетта последовала за Ромео? Но вместо этого она достает «Сердце океана». Короткий флешбэк показывает нам, как, проплывая мимо статуи Свободы, молодая героиня находит в кармане бриллиант — эликсир, который она получила за победу над смертью. В кульминационный момент старая Роуз, тихо вскрикнув, выпускает драгоценный кулон из рук, и он медленно исчезает в толще воды, как некогда тело Джека. Принося последнюю жертву, героиня доказывает, что опыт и воспоминания для нее дороже материальных благ. Именно эта идея должна стать тем целительным эликсиром, который зритель, по замыслу автора, принесет в свой обыденный мир.

Мы видим, как старая женщина засыпает в окружении фотографий, запечатлевших ее долгую полноценную жизнь. Много лет назад Роуз прошла главное испытание и получила награду. Пророчество Джека сбылось: она полюбила приключения, попробовала себя в качестве пилота и актрисы, прокатилась верхом по калифорнийскому пирсу, стала матерью — словом, жила за двоих, все это тоже эликсир. Глубокие раны, связанные с ее семейной историей, затянулись.

Роуз видит во сне особенный мир: «Титаник» и его пассажиры снова живы, возрожденные силами подсознания. Глядя на мир прошлого глазами Роуз, мы в последний раз проходим мимо привратников в форменных ливреях и оказываемся на небесах первого класса, где благоденствуют добрые люди. (Злодеев здесь нет — они наверняка мучаются в холодном сыром аду.) Джек, подобно сверхъестественному существу, победившему время, стоит на прежнем месте у часов. Он протягивает Роуз руку, они целуются, и все собравшиеся аплодируют героям, наконец-то соединившимся в священном браке. Объектив камеры устремляется вверх, к куполу потолка и небесному своду, чистая белизна которого заполняет кадр. Роуз обрела свой эликсир.

## ФИНАЛ

«Титаник», конечно, далек от совершенства, и множество критиков пишут о его недостатках, таких как примитивность диалогов, тенденция завершать сцены нарочито грубыми восклицаниями вроде «Вот дерьмо!» или «Черт подери!». (Поначалу даже кажется, что действующие лица страдают синдромом Туретта<sup>24</sup>.) Действуя, очевидно, в угоду публике, создатели картины проявляют излишнее рвение, «осовременивая» текст и манеру игры.

Некоторые персонажи, особенно коварно ухмыляющиеся злодеи, нереалистично однобоки. Билли Зейн хорошо сыграл Кэла, однако сама по себе роль — слабое звено сценария. Сюжет бы только выиграл, если бы жених Роуз не выглядел столь очевидным монстром, а был бы ей более под стать, обладал своеобразным обаянием и мог составить Джеку серьезную конкуренцию. Тогда это было бы настоящее соревнование, а не борьба самого привлекательного парня во вселенной с циничным грубияном, у которого в одной руке мешок с деньгами, а в другой — пистолет.

Многих зрителей раздражает абсурдность сцены, где Кэл стреляет вслед убегающим влюбленным, хотя, оставшись на тонущем корабле, они и без этого почти наверняка погибнут. Вероятно, Кэмерон ввел в картину этот эпизод, поскольку ощущал, что герои прошли еще не все круги испытаний, и потому ему понадобился Кэл. Однако эффект был бы тем же, если бы Джек и Роуз вернулись на корабль, чтобы, скажем, кого-нибудь спасти.

Возможно, этот финальный раунд главного испытания вообще не нужен. Он лишь повторяет предыдущие сцены всеобщей паники, которая уже заставила Джека и Роуз преодолеть немало препятствий. Эпизод со стрельбой спланирован так, чтобы нарастающее зрительское напряжение достигло наивысшей точки в тот момент, когда герои будут убежать от потока, грозящего их уничтожить. Хлынувшая стеной вода служит зримым воплощением силы смерти, с которой борются влюбленные, и все же эта сцена производит довольно слабое впечатление, тем более что лица исполнителей главных ролей неловко приклеены к телам каскадеров при помощи электронной магии, оказавшейся недостаточно совершенной. Весь эпизод можно было доработать либо просто вырезать: напряжения в фильме и так достаточно.

В любом случае наша цель — не раскритиковать, а проанализировать фильм и понять, чем объясняется его успех, какие достоинства перевешивают его недостатки.

## ВЕЛИКАЯ ИСТОРИЯ

Прежде всего, сама по себе трагедия «Титаника» и его пассажиров — великая эпическая

---

<sup>24</sup> Синдром Туретта — расстройство центральной нервной системы, проявляющееся множественными тиками. Ранее прочно ассоциировалось с выкрикиванием нецензурных слов и неуместных высказываний. — *Прим. пер.*

история, привлекавшая неослабевающее внимание с того самого дня, когда лайнер затонул. Уже через несколько недель после катастрофы одна из немецких студий сняла кинокартину, которую совсем недавно обнаружили в архиве. Это был первый из фильмов о «Титанике», которых существует множество, документальных и художественных, не говоря о бесчисленных книгах и статьях. Подобно трагической и вместе с тем сказочной истории принцессы Дианы, гибель роскошного судна удивительным образом встраивается в сюжетные схемы, основанные на глубинных архетипических образах, которые понятны каждому.

## СИМВОЛИЗМ «ТИТАНИКА»

Все в истории «Титаника», начиная с названия лайнера, наполнено символами и смыслами. Выбор названия говорит о психологии его строителей. В фильме Роуз спрашивает у Брюса Исмея, одного из владельцев судна, почему он назвал так корабль. Бизнесмен признается, что хотел подчеркнуть его величину, заставляя Роуз прокомментировать это в духе фрейдистской идеи об извечной мужской озабоченности размером.

Хотя фильм не обращается к мифологическим истокам слова «Титаник», они наверняка были известны образованным джентльменам, выбравшим название корабля. Титаны — мифологические богатыри, предшественники и смертельные враги многих богов, олицетворение грозных сил природы. Эти великаны были грубы, жадны и жестоки. Выдержав нелегкую битву, олимпийцы победили их и заточили под землей, чтобы помешать им крушить и грабить все вокруг. Когда пресса величала пассажиров первого класса гигантского лайнера, таких как Астор и Гуггенхайм, «титанами индустрии и капитала», имелись в виду не только внушительные размеры их промышленных империй.

За несколько лет до трагедии «Титаника» немецкие археологи обнаружили выдающийся памятник эллинистического периода, ныне известный как Пергамский алтарь. Его скульптурный декор изображает войну богов с гигантами, преемниками титанов. Монумент фактически представляет готовую раскадровку в камне для съемок высокобюджетного фильма со спецэффектами. Строители печально известного лайнера, видевшие, вероятно, пергамские горельефы, предпочли идентифицировать себя не с богами, а с их давними врагами — титанами. Еще до того как корабль затонул, многим казалось, что судовладельцы, давшие ему столь громкое имя, искушают судьбу. Тем более не стоило объявлять лайнер непотопляемым: это было глупым святотатством, бросающим вызов всемогущему богу. С самого начала «Титаник» окружала аура суеверного страха, подобно проклятию, висящему над гробницей Тутанхамона. Ходили слухи, будто своей гордыней строители лайнера навлекли на себя гнев высших сил.

История «Титаника» перекликается со старинным литературным образом «Корабля дураков». К этому образу обращались разные авторы времен первого путешествия Колумба в Новый Свет. В частности, Себастьян Брант написал поэму с таким названием всего два года спустя после того, как Колумб впервые успешно пересек Атлантику. В ней изображается судно, плывущее в Наррагонию, царство глупцов, и собравшее у себя на борту все пороки того времени. Поэма переведена на множество языков, а ее сюжет впоследствии лег в основу других произведений искусства.

«Корабль дураков» — это аллегория, история, описывающая условия жизни разных слоев общества, представленных среди пассажиров и команды судна. Потешаясь над ними, автор бичует людские слабости и недостатки тогдашнего общественного устройства.

В фильме Кэмерона тоже находится место острой социальной сатире: богатые пассажиры «Титаника» предстают перед нами глупыми монстрами, меж тем как бедняки оказываются их

благородными, но беспомощными жертвами. Исключение составляют лишь Джек, бедный, но не беспомощный, и Молли Браун, богатая, но не злая. Недавно разбогатевшая американка, она вышла из того же сословия, которому принадлежит Джек, и в известном смысле представляет наиболее здоровую сторону иммигрантского опыта: она из всех сил карабкается вверх по социальной лестнице, но при этом добра, щедра, справедлива, демократична. Получается, что «Титаник» не столь безнадежен, как «Корабль дураков», и его герои описаны не так цинично, учитывая что некоторые из них способны преодолеть глупость и беспомощность и жить полной и осмысленной жизнью.

Ирония поэмы Бранта заключается в том, что жалкие попытки глупцов удержаться на плаву изначально обречены на провал, и читатель об этом знает. Джек и Фабрицио, выигравшие билеты на лайнер, который, как нам известно, утонет, ликуют. Мы же не можем не чувствовать горькой иронии, зная, что кораблю суждено погибнуть.

Идея поэмы Бранта выражается старинной мудростью: «Все мы в одной лодке». Как бы мы ни преувеличивали наши различия по рождению, материальному положению и социальному статусу, все мы подвластны неумолимым силам, составляющим основу нашего существования: гравитации, смерти, судьбе и налогодобложению.

Корабль, одиноко бороздящий просторы океана, — универсальный символ человеческой души, бредущей по дороге жизни. Отделенный от остального мира водами Северной Атлантики, «Титаник» сам превращается в маленькую вселенную, микрокосм, почти идеальную модель общества того времени, а две тысячи его пассажиров представляют миллионы тех, кто жил тогда на земле.

Огромный, как сам лайнер, эпический масштаб истории вполне позволяет рассказать о целой культуре — в данном случае о западном мире начала XX столетия. И эта необъятная история постижима и легко воспринимается благодаря выбору нескольких героев с их жизнью и смертью, в чьих судьбах до некоторой степени отражены свойства самых разных представителей своего времени и культуры

Подобно «Илиаде», «Одиссее», «Энеиде», артурианскому циклу легенд, вагнеровскому «Кольцу Нибелунгов» и другим эпопеям, «Титаник» охватывает лишь часть необъятной истории — то, что видно с моста между двумя мирами, старым и новым. Сюжеты произведений крупной формы, как правило, включают сотни вставных новелл и целые циклы микросюжетов, имеющих собственную относительно законченную структуру. Ни одна картина не может изобразить всего, но частная история способна передать дух и драматизм ситуации в целом. Многие упрекали Кэмерона в том, что он не осветил те или иные факты: не показал, как телеграфист тщетно пытается послать сигнал бедствия и как «Карпатия» спешит на помощь выжившим, не рассказал, как сложилась судьба Асторов и Гуггенхаймов. Никакой фильм не может отразить все обстоятельства гибели «Титаника». В будущем другие режиссеры и сценаристы могут выбрать других персонажей и другие детали. Для того чтобы представить трагическую историю гигантского корабля во всей полноте, потребуются усилия многих художников. вспомните хотя бы приключения Одиссея, к которым обращались авторы всех времен, от Гомера, Софокла и Еврипида до Казандзакиса<sup>25</sup> и создателей современных телесериалов и комиксов, при этом путешествие царя Итаки само по себе было лишь одним из

---

<sup>25</sup> Никое Казандзакис (1883-1957) — греческий писатель и переводчик, автор нескольких романов («Грек Зорба», «Христа распинают вновь», «Последнее искушение Христа» и др.), драм, а также эпической поэмы «Одиссея: современное продолжение». — *Прим. пер.*

множества эпизодов Троянской войны.

Будучи быстроходным лайнером, плывущим от одного континента к другому, «Титаник» символизирует любовь XX века к высоким скоростям и стремление к глобализации. Этот образ напоминает нам о том, что на протяжении нескольких столетий волны переселенцев несли европейскую культуру в Новый Свет, прельщавший их головокружительными возможностями. Статуя Свободы неоднократно появляется в фильме как символ иммигрантской мечты, маяк, приветствующий вновь прибывших. Бедному Фабрицио, обреченному на смерть, она начала мерещиться уже под Шербуром.

Ее подарил американцам народ Франции, продолжив древнюю традицию: античные города-государства посылали в свои колонии статуи богов или богинь, чтобы связать их религиозными узами. Почти одновременно пережив революции, и Франция, и Соединенные Штаты сохранили приверженность идеалу свободы, который стал одной из многих культурных нитей, связывающих Европу и Америку.

Размышляя над секретом успеха «Титаника», необходимо принимать во внимание общественную ситуацию, сложившуюся в мире на момент выхода фильма. В те годы крепнущие европейско-американские связи и другие проявления глобализации стали очевидным фактом. Война в Персидском заливе, падение Берлинской стены, крах коммунистического режима в России — эти потрясения в сочетании с необъяснимыми изменениями климата Земли заставили людей ощутить, насколько хрупок корабль человеческой жизни. До конца века оставалось два года: настала пора осмысления прошлого.

Почву для создания нового фильма о «Титанике» подготовило событие, произошедшее несколькими годами ранее: на дне Атлантики обнаружили останки легендарного лайнера. Это был настоящий научный прорыв и волнующий момент: затонувшие корабли, покоящиеся на такой глубине, до тех пор считались недостижимыми для людей. «Титаник», похороненный под толщей океанских вод и найденный много лет спустя, может служить символом нашей удивительной способности извлекать образы прошлого из подсознания. Спуститься на дно и увидеть останки корабля-легенды — до недавнего времени нам казалось, что подобное под силу только богам. Углубиться в собственный внутренний мир и обрести потерянное сокровище — такой подвиг по плечу только истинному герою.

Вслед за этим открытием появилась идея извлечь «Титаник» из воды, как и поступают герои романа Клайва Касслера «Поднять “Титаник”»<sup>26</sup>. Эта фантазия оказалась осуществимой: специалисты заключили, что корабль действительно можно по частям вытащить на сушу. С места затопления достали множество артефактов, однако само судно по всеобщему соглашению пока остается неприкосновенным и служит памятником своим погибшим пассажирам. Документальный фильм, благодаря которому тысячи телезрителей увидели проржавелую грудку металла, напичканную человеческими скелетами, благоприятствовал выходу очередного фильма о «Титанике».

Популярность картины Кэмерона объясняется еще и тем, что в основу сюжета положена простая история о двух прекрасных молодых людях, которых влечет друг к другу, хотя они, как Ромео и Джульетта, разделены социальным барьером.

Избрав для фильма жанр любовной драмы, режиссер обеспечил своему творению интерес со стороны женской аудитории. Это был далеко не единственный возможный вариант, ведь о

---

<sup>26</sup> Касслер К. Поднять «Титаник». — М.: Олма-пресс, 1994.

«Титанике» можно снять и детектив, и приключенческую ленту, и даже комедию. Элементы перечисленных жанров присутствуют в фильме Кэмерона, и все же любовная линия главенствует, определяя структуру произведения. Режиссер избрал древнюю сюжетную модель, стабильно вызывающую эмоциональный отклик аудитории: прекрасный юноша спасает девушку от деспотической власти мужчины, старшего по возрасту.

Треугольник как схема взаимоотношений персонажей часто встречается не только в любовных романах, но и в фильмах жанра нуар, и в детективах, что создает почву для конфликта, ревности, соперничества, предательства, мести и т.д. Это мы видим и в истории короля Артура, его жены Джиневры и рыцаря Ланселота, и в любом сюжете, где героиня вынуждена выбирать между двумя мужчинами, как в фильмах нуар: молодая девушка делает выбор между важным господином и молодым искателем приключений.

Именно такой искатель приключений — герой Леонардо Ди Каприо. Возможно, удивительная привлекательность этого образа заключается в том, что он воплощает архетип нежного юноши, демонстрирующего как мужскую решимость, так и женскую чувствительность. Это своего рода Питер Пэн, *puer aeternus* (вечный мальчик), который навсегда остается молодым, приняв героическую смерть. Он учит Роуз, свою Венди, летать и помогает ей ощутить вкус к жизни, а она, как девочка из сказки Джеймса Барри, бежит по кораблю, прячась от злого капитана Крюка. Айсберг и тикающие часы выполняют в фильме Кэмерона ту же функцию, что и крокодил, проглотивший будильник в «Питере Пэне»: и в том и в другом случае перед нами проекции тени — бессознательной силы, которая рано или поздно уничтожит нас, если мы не научимся ее признавать.

Углубившись в мифологическое прошлое, можно заметить в образе Джека сходство с Давидом, победителем великана Голиафа, и особенно с такими богами, как Адонис и Бальдр, которые трагически погибли. Есть в герое «Титаника» и черты Диониса, олицетворяющего шумное веселье и страсть, который вызывает к чувственности женщин и сводит их с ума. Пьяная пляска на палубе третьего класса, где пиво

льется рекой, — настоящее дионисийское празднество и посвящение Роуз в древние таинства, где Джек выступает ее проводником.

Персонаж Леонардо Ди Каприо — герой особого рода. Он герой- катализатор, странник, который сам не претерпевает значительных метаморфоз, однако заставляет меняться тех, кого встречает в пути. Джек — таинственный эфемерный персонаж, оставляющий след разве что в сердце Роуз. Он не числится в списках пассажиров «Титаника» и нигде не упоминается, если не считать воспоминаний постаревшей героини. Если на месте гибели оборотня находят хотя бы серебряную пулю, то после смерти Джека не осталось совсем ничего. Не случайно Бодин, друг Ловетта и своеобразный привратник на пути старой Роуз, говорит, что женщина, возможно, все выдумала: история уж слишком красива, чтобы быть правдой. Как всегда в случае путешествий в другие миры, приходится принимать слова Роуз на веру.

Молодая Роуз — яркая представительница архетипа «девицы в беде». Так что она продолжает галерею портретов Спящей Красавицы и Белоснежки, которых возвращает к жизни поцелуй принца; двенадцати танцующих принцесс, которых расколдовывает юноша, превратившийся в невидимку; Психеи, влюбленной в загадочного крылатого бога Купидона (Эроса); Персефоны, похищенной жестоким властелином царства мертвых; Елены Троянской, которую прекрасный Парис выкрал у могущественного Менелая; Ариадны, спасенной от неудачного брака страстным Дионисом.

Положение «девицы в беде» не лестно для современных представительниц лучшей половины человечества, поскольку предполагает зависимость от мужчины и культивирует пассивно-покорное отношение к жизни. Тем не менее этот архетип легко обнаруживается и вызывает сочувствие, так как отражает чувства каждого человека, который испытывал состояние бессилия, западни, несвободы. «Женщина в опасности» не случайно стала стандартным образом в популярной культуре: публика моментально идентифицирует себя с героиней и начинает ей сочувствовать. Зрители «Титаника» сначала жалеют Роуз, томящуюся в заточении, а затем радуются, видя, как она срывает с себя маску «девицы в беде» и начинает играть роль героя.

Привлекательность фильма для женской аудитории объясняется также и тем, что он изобилует спецэффектами, однако не принадлежит к «чисто мужским» жанрам — научной фантастике, военной драме или боевику. При всей своей зрелищности «Титаник» учитывает интересы женщин: это трогательная мелодрама, повествующая о любви и верности.

Мужчины, как и женщины, находят в фильме богатый материал для сравнения с собственной жизнью. Сидя в удобном кресле, зритель увлеченно примеряет на себя роли персонажей фильма: «Что бы я стал делать, окажись на тонущем корабле? Смог бы я встретить смерть с честью или поддался бы панике? Старался бы выжить любой ценой или уступил бы свое место в шлюпке, так чтобы спаслись в первую очередь дети и женщины?»

«Титаник» в полной мере использует потенциал жанра фильма-катастрофы: наблюдая крушение поезда или автомобильную аварию, человек неизбежно сравнивает себя с жертвами трагедии, радуясь, что избежал их участи. Конечно же, мы смотрим на чужое горе с сочувствием, но при этом испытываем тайное облегчение: учиться мужеству на примерах чужих страданий лучше, чем страдать самому.

Называя фильм или спектакль зрелищным, современный человек, естественно, не задумывается о том, какими были зрелища когда-то. Древние римляне строили амфитеатры, где разыгрывались ритуальные действия, проводились всевозможные бои, бега и прочие соревнования. Самым захватывающим и самым дорогостоящим увеселением в те дни считались навмахии — инсценировки морских сражений: арена заливалась водой, и зрители с восторгом наблюдали, как корабли таранят и опрокидывают друг друга, а несчастные матросы захлебываются и тонут.

Фильм «Титаник» продолжает эту традицию. Чтобы картина вышла на экраны, ее создатели, безусловно, шли на большие жертвы и в результате устроили настоящий праздник смерти, инсценировав гибель полутора тысяч человек ради развлечения и наставления публики. Созерцание катастрофы такого масштаба завораживает людей, как гладиаторский бой или церемония жертвоприношения. Высвобождается огромное количество жизненной энергии, и мы беззастенчиво упиваемся ею. Когда мы видим, как людей сбрасывают с высоты или давят страшными машинами, мы смотрим во все глаза. Всматриваясь в лица замерзших трупов, плавающих на поверхности океана, мы думаем о том, что эти несчастные испытывали, умирая, и каково было бы нам на их месте.

Лента Кэмерона апеллирует к страхам, которые в большей или меньшей степени знакомы едва ли не любому из нас: все мы боимся упасть с высоты, угодить в плен или в тюрьму, утонуть в море, стать жертвой пожара или взрыва, оказаться в одиночестве.

Представленная в фильме ситуация вполне реальна. Такое могло случиться с каждым. Поскольку среди пассажиров «Титаника» есть люди разных социальных слоев, профессий и

взглядов на жизнь, зритель легко узнает себя в ком-нибудь из них: в человеке, наделенном богатством и властью, в рабочем, в иммигранте, в мечтателе или любовнике. При этом аудитория ясно видит, что, каково бы ни было наше положение в обществе, все мы равны перед непобедимыми законами природы, смертью, перед судьбой и случаем. В такие моменты все человечество принадлежит к единственному архетипу — архетипу жертвы.

Отчасти «Титаник» воспринимается как цельное произведение и потому, что в нем соблюден принцип единства времени, места и действия. Драматизм усиливается благодаря тому, что основное действие картины сосредоточено на небольшом промежутке времени — от отплытия до крушения лайнера. Особая напряженность достигается во второй части, когда события в фильме начинают разворачиваться в темпе реального времени, момент за моментом. Действие сосредоточено в одном и том же месте, и мир корабля, одиноко плывущего в океане, становится микрокосмом. «Титаник» — островок жизни, плавающий в мертвом море, как наша маленькая планета — во вселенском океане. И все идеи фильма сплетаются в единую тему: любовь делает человека свободным и побеждает смерть.

Кэмерон приглашает зрителей присоединиться к персонажам фильма: места на корабле хватит для всех. Каждый может узнать себя в незадачливом турке, который яростно листает словарь, пытаясь прочесть англоязычную надпись в коридоре тонущего лайнера. Все мы где-то чувствуем себя чужаками. И все мы в одной лодке.

«Титаник» рассчитан на зрителей разных возрастов: молодежи интересна история любви юных героев, старикам приятно увидеть пожилую Роуз, которая в свои годы остается бодрой и деятельной, поколение беби-бумеров представляют Ловетт и внучка главной героини.

Фильм не универсален в том плане, что в кадре нет негроидных или азиатских лиц. Правда, рабовладельческая страница американской истории упоминается в связи с ощущениями Роуз, входящей на корабль в качестве невесты нелюбимого мужчины. И все же роскошная жизнь героини слишком мало напоминает те условия, в которых существовали чернокожие рабы. Как бы то ни было, задействованные в картине символы делают ее содержание понятным едва ли не для всего населения земного шара.

Кэмерон добивается замечательных успехов в создании визуальных образов большой эмоциональной силы. «Титаник» — это искусное переплетение множества сюжетных нитей. Кэмерон видит поэзию в соединении «больших» и «маленьких» историй. Он подчеркивает связь между маленькой историей Ловетта и долгой и яркой жизнью Роуз, связь между маленькой историей Роуз и Джека и великой историей «Титаника», который в свою очередь — всего лишь часть истории XX века.

Все эти связи не распадаются благодаря найденному режиссером символу, собирающему их воедино. Бриллиант «Сердце океана» играет роль узкого игольного ушка, через которое проходит множество нитей. Сочетая в своем названии тему любви с темой водной стихии, он метафорически сплетает все линии сюжета в единый орнамент. (В фильме Кэмерона «Бездна» (The Abyss, 1989) аналогичную функцию выполняет обручальное кольцо.)

У бриллианта долгая история: в свое время он украшал корону несчастного короля Людовика XVI и потому воспринимается как символ опыта и мудрости Старого Света, европейского эстетизма и изящества, с одной стороны, войны и кровопролития — с другой.

Момент, когда старая Роуз выбрасывает драгоценный камень за борт, — мощный поэтический образ и подлинная развязка, когда развязываются все узлы: Ловетт не получает сокровищ, но зато находит любовь; Кэл остается ни с чем, потеряв и невесту, и бриллиант; героиня, долгие

годы хранившая свою тайну, возвращает ее океану. Между ней и Джеком было что-то, принадлежавшее ей одной, и теперь пришла пора отдать это.

В наших глазах бриллиант обладает огромной материальной ценностью, мы потрясены тем, что такое богатство летит в воду — но этот жест становится символом. Улягутся эмоции, вызванные фильмом, но воспоминания останутся с нами надолго. Показывая нам, как крутится и исчезает брошенный камень, режиссер говорит: «Пусть “Титаник” всегда будет для нас тем, что он есть сейчас, — таинственным памятником человеческой трагедии».

Старая Роуз, как и любой герой, совершивший путешествие в бессознательное, оказывается перед выбором. Кричать на каждом углу о своем эликсире, искать ему применение, объявить его святыней? Или просто жить, и тогда вынесенные ею уроки будут медленно, но верно менять, оживлять, омолаживать окружающих и тем самым весь мир? Какой путь выбрать — внешний или внутренний? Очевидно, Роуз предпочитает второй вариант, оберегая сокровище, принесенное из особенного мира, в недрах своей души. Ведь, как учат нас кельтские легенды, герой, который хвастается своими подвигами, зачастую вместо монет и камней достает из сумки водоросли. Тот же, кто бережно хранит подаренный феями эликсир, живет долго и счастливо — судьба Роуз это подтверждает.

Джеймс Кэмерон чтит своих кельтских предков, используя в фильме народные мелодии: они звучат на бедняцком празднике и в других эмоционально насыщенных сценах. Резко контрастируя с чинной европейской танцевальной музыкой, которая исполняется в залах первого класса, фольклорные напевы придают картине особую поэтичность. Фильм Кэмерона — это сказание о «Титанике» в сопровождении волынок и арф, как в стародавние времена.

Кельтский колорит поддерживается визуальными деталями и структурными переплетениями, напоминающими кельтские узоры. Ясные полюса: нос и корма, верхние и нижние палубы, первый и третий класс, свет и тьма — образуют крепкие симметричные оси почти математически выверенной композиции. Композиция Кэмерона включает несколько метафор: лодка символизирует мир, бриллиант — все, что дорого человеку, часы — бегущее время, статуя ангела на главной лестнице — невинность Роуз. А современное звучание всем любимой песни помогает зрителю понять, что представленные в фильме метафоры применимы и к сегодняшнему дню, к жизни каждого из нас.

Наконец, главный эликсир, который мы получаем в подарок от режиссера, — катарсис, глубокое эмоциональное очищение. О нем писал еще Аристотель, и сегодня, спустя много веков, аудитория по-прежнему стремится испытать его. Мы высоко ценим истории, заставляющие нас в кои-то веки испытать сильное чувство. Все мы стоим на страже собственных эмоций, а фильм сносит наши оборонительные сооружения, вызывая душевный отклик даже у самого закрепощенного зрителя и заставляя его расслабиться. Видя Джека и Роуз, борющихся за свои жизни, и сотни других паникующих пассажиров, которые дерутся за места в шлюпках и с криками падают в морскую пучину, мы ощущаем почти невыносимый эмоциональный накал, и все же в этом есть своеобразное удовольствие — иначе люди не высидели бы в кинозале по три часа и не приходили бы повторно. Фильм дает шанс содрогнуться от страха и смахнуть слезу умиления, а такая «разрядка» необходима любому человеку независимо от возраста.

Наблюдая какое-либо зрелище, аудитория проходит вместе с действующими лицами суровые испытания. Джозеф Кэмпбелл утверждал, что цель ритуального действия — измотать человека, вынудить его ослабить оборону и открыться для восприятия высшей мудрости. Похоже, стратегия Кэмерона отчасти тоже заключается в том, чтобы изнурить нас, заставить испытывать то, что испытывают пассажиры «Титаника».

В эпоху цинизма и пресыщенности режиссеру, как и аудитории, нужно обладать определенным мужеством, чтобы свободно выражать свои эмоции. Создатели таких фильмов, как «Титаник», «Английский пациент» (The English Patient, 1996), «Храброе сердце» (Braveheart, 1995), «Танцующий с волками» или «Слава», находят в себе смелость быть сентиментальными. Если зритель в какой-то мере защищен темнотой кинозала, позволяющей ему беззвучно плакать, не выставляя свою эмоциональную уязвимость на всеобщее обозрение, то художник должен открыто демонстрировать собственные чувства, представляя их на суд циничному обществу, и это заслуживает уважения.

## В КИЛЬВАТЕРЕ «ТИТАНИКА»

Как «Титаник» повлиял на дальнейшее развитие киноиндустрии? Успех этого фильма доказал, что иногда крупные ставки себя оправдывают. Высокобюджетное кино, как правило, рано или поздно окупается: даже фильм «Клеопатра» (Cleopatra, 1963), в свое время чуть не разоривший 20th Century Fox, в итоге вернул вложенные в него деньги, упрочив славу кинокомпании. «Титаник» обогатил своих создателей в считанные дни, и в будущем этот пример наверняка вдохновит многих на попытку выиграть такой джекпот.

Однако в настоящий момент некоторые должностные лица, напротив, устанавливают для своих проектов жесткие бюджетные рамки. Прежде чем сорвать большой куш на успехе «Титаника», руководству студий Fox и Paramount пришлось изрядно понервничать, и повторять столь рискованные эксперименты они не спешат. Время от времени «титанические» исключения из правил, конечно, бывают, при условии, что все ведущие продюсеры кинокомпании считают, что игра стоит свеч.

Наверняка в обозримом будущем нас ждут новые высокобюджетные фильмы (вероятно, даже еще более дорогостоящие, чем «Титаник»), поскольку зрелищное кино всегда будет иметь успех, особенно если оно затрагивает чувства людей. При этом фильмы, снятые на скромные средства, порой приносят большую выгоду с точки зрения соотношения прибыли и затрат. Перенимая опыт независимых режиссеров и продюсеров, крупные голливудские студии выпускают недорогие фильмы для узкой целевой аудитории, чтобы обеспечить стабильность доходов и снизить риски, связанные с производством единичных дорогостоящих картин.

Кроме того, опыт Кэмерона лишний раз показал, что история любви молодых героев как основа сюжета — важный фактор успеха фильма. Голливуд выработал для себя своеобразное правило: чтобы высокобюджетный исторический фильм скорее окупился, в нем должны присутствовать черты романтической мелодрамы. Если персонажи молоды и влюблены, лента сможет завоевать интерес большей части аудитории кинотеатров.

Некоторые критики считают, что коммерческий успех «Титаника» делает его примером для подражания, в том числе и его слабые стороны, и режиссеры, стремясь отыграть вложенные в проект деньги, готовы специально упрощать сценарии на потребу широкой публике. Здесь нет ничего нового: дорогостоящие проекты всегда создавались с расчетом на самую широкую аудиторию. Но есть и другой вариант: зрители могут изголодаться по более изощренному кино и начать тянуться к интеллектуальным фильмам, которые при этом отражают универсальные эмоции.

## СИНЕРГИЯ

Говоря о работе над «Титаником», Джеймс Кэмерон отмечал синергию творческого процесса, когда результат получается больше, чем сумма всех элементов. Подобно тому как реакции

химических веществ порой дают эффект неожиданной силы, актерская игра, декорации, костюмы, музыка, спецэффекты, сюжет, контекст, потребности аудитории и мастерство художников складываются в некое загадочное органическое единство, чье эмоциональное и преобразующее воздействие на зрителя превосходит сумму составляющих компонентов.

Отчасти такая синергия объясняется тем, что в фильме задействованы мотивы и архетипы путешествия героя, такие как преодоление порога, суровые испытания, смерть, возрождение, погони и спасения, священные браки и т. д. Классические сюжетные модели помогают аудитории не потерять нить продолжительного повествования, обеспечивают целостность структуры и способствуют достижению катарсиса. Действуя в русле мифологической традиции, режиссер предлагает нам встретиться со смертью и вместе с тем окунуть взглядом жизнь во всей ее полноте.

В конечном счете успех «Титаника» остается загадкой, секретным соглашением между зрителем и историей. Как ученые, опускающиеся на дно океана в глубоководном батискафе, мы можем на какое-то время пролить свет на тайну, но в конце концов нам придется подняться и продолжать гадать.

### **«КОРОЛЬ ЛЕВ»**

Летом 1992 года руководители Disney Feature Animation попросили меня проанализировать сценарные материалы фильма «Король джунглей». Впоследствии он получил название «Король Лев» и стал самым успешным анимационным проектом за всю историю компании Disney, но в тот момент я рассматривал его просто как очередную возможность апробации концепции путешествия героя в качестве средства усовершенствования сюжета.

По дороге в «мультипликационную страну», расположившуюся в безликом промышленном районе города Глендейла, штат Калифорния, я вспоминал то, что уже знал о проекте. Идея была необычной: вопреки диснеевской традиции экранизировать классику детской литературы в основу сценария легла оригинальная история, придуманная Джеффри Каценбергом и его командой молодых мультипликаторов на борту самолета (они летели из Нью-Йорка, где только что состоялся предварительный показ их последней работы — «Красавицы и чудовища»).

Каценберг, полный энтузиазма новичок в мире анимации, предложил каждому из коллег вспомнить момент, когда он впервые почувствовал себя взрослым. Он рассказал, как сам однажды понял, что стал мужчиной, и все согласились, что это интересная тема для фильма. Задумавшись о формате и о месте действия, мультипликаторы решили, что их история взросления будет разворачиваться в мире африканских джунглей. С 1942 года, после выхода фильма «Бэмби» (Bambi), студия Disney не выпускала картин, где изображались бы только животные, поэтому идея выглядела достаточно свежей и должна была понравиться публике. Кроме того, она позволяла обойти некоторые проблемы, которые неизбежно возникают, когда надо анимировать человеческих персонажей. Людей необходимо отнести к той или иной этнической группе, выбрать для них цвет кожи и волос, в результате чего аудитория фильма может сузиться. Если же ваши герои — животные, вопросов о расе и происхождении не возникает.

В истории о взаимоотношениях отца и сына прослеживаются гамлетовские мотивы. Каценберг часто обогащает сюжеты своих мультфильмов элементами из разных источников, переплетая темы «Одиссеи» или «Гекльберри Финна» с темами картин «Это случилось однажды ночью» и «Сорок восемь часов» (48 Hrs, 1983). «Король Лев» сочетает элементы «Бэмби» и «Гамлета», что чрезвычайно обогащает и усложняет его структуру. Как и в шекспировской трагедии, здесь

завистник дядя убивает венценосного отца героя и незаконно занимает его трон; есть и сомневающийся герой, который постепенно набирается сил и наносит ответный удар.

Когда я познакомился с проектом сценария, меня сразу же попросили внимательно перечитать «Гамлета» и сказать, какие мотивы мы могли бы заимствовать. Я проанализировал пьесу через призму концепции путешествия героя, поделив сюжетную линию на отрезки и выявив поворотные моменты, а затем составил список цитат, которые предлагал шутливо обыграть. Диснеевские мультфильмы создаются с расчетом на разновозрастную аудиторию: в картине должны быть и падения на банановой кожуре, развлекающие маленьких детей, и дерзкие остроты в расчете на подростков, и изощренный неоднозначный юмор для взрослого зрителя. Шекспировские мотивы, вошедшие в сценарий, в основном сосредоточены вокруг фигуры злодея по имени Шрам. Его озвучил английский актер Джереми Айронс, в чьей ироничной трактовке забавно переиначенные цитаты из «Гамлета» выглядят как сознательное «подмигивание» взрослой аудитории.

Прибыв на студию, я вступил в особенный мир, которому предстояло стать фильмом «Король Лев». Рабочий стол каждого художника был завален фотографиями и рисунками, изображающими жизнь в джунглях, а некоторые члены команды даже сами съездили в Африку на фото-сафари. Вместе с мультипликаторами и дизайнерами я изучал раскадровки, которые готовили режиссеры Роб Минкофф и Роджер Аллерс.

Мне представилась прекрасная возможность испробовать теорию путешествия героя на материале крупного проекта. Я был всего лишь одним из сотен специалистов, участвовавших в работе над фильмом в качестве консультантов, и все же мое мнение могло повлиять на окончательный вариант картины. По ходу работы аниматоров над историей о короле джунглей я стал вести записи.

*Под звуки песни «Круг жизни» африканские животные собираются, чтобы поприветствовать новорожденного львенка Симбу, чей отец Муфаса правит землями прайда.*

*На праздник приходит и старый павиан Рафики, но королевский советник, суетливая птичка Зазу, его прогоняет. Симба оказывается бойким мальшом и уже вскоре запекает: «Мне не терпится стать королем!» Вместе со своей подружкой, маленькой львицей Налой, он, вопреки отцовскому запрету, отправляется исследовать страшное слоновье кладбище, где на него нападают страшные и одновременно комичные шакалы, слуги завистливого дяди Шрама. Муфаса спасает детенышей и строго отчитывает сына за непослушание.*

*Симба только начинает постигать азы королевской премудрости под руководством отца, когда тот погибает в подстроенной Шрамом западне под копытами скачущего стада антилоп. При этом Шрам внушает Симбе, что именно он стал причиной смерти короля, и львенок бежит через пустыню, подобно Гамлету, покинувшему Данию после убийства отца.*

*Во втором действии главный герой, терзаемый чувством вины, попадает в особенный мир джунглей, где встречает двух веселых приятелей — болтливую суриката Тимона и бочкообразного кабана Пумбу, своеобразных комических двойников Розенкранца и Гильденстерна. Чтобы отвлечь львенка, они знакомят его с философией беззаботности «Акуна матата» и рассказывают, как не умереть с голоду в лесу, где всегда полно жуков. Симба растет, становится сильным подростком и однажды дает отпор львице, погнавшейся за Пумбой, оказавшейся Налой, которая тоже повзрослела и стала красавицей. На месте детской дружбы возникает новое взаимное чувство, и влюбленные поют дуэтом. Она рассказывает Симбе, что, взойдя на трон, Шрам принялся угнетать животных, а ее пытался*

*сделать своей женой. Молодая львица умоляет героя вернуться и занять место законного короля земель прайда. Симба колеблется: он не уверен в собственных силах и все еще не до конца избавился от угрызений совести. Как и многие другие герои, он не спешит расставаться с радостями особенного мира.*

*Но перед ним, словно тень отца Гамлета, появляется дух Муфасы и убеждает его шагнуть навстречу судьбе.*

*В третьем действии Симба, отбросив комплекс вины, возвращается в родные края и бросает вызов Шраму. Завязывается жестокая битва, в ходе которой герой должен доказать, что он мужчина и законный король. Союзники приходят на помощь молодому льву, и злодей падает со скалы, как некогда упал сброшенный им Муфаса. Справедливость восторжествовала. Симба занимает отцовский трон, и «круг жизни» продолжается.*

Уже на этапе первых раскадровок нетрудно было увидеть в сюжете мультфильма элементы классической схемы путешествия героя. Еще в обыденном мире Симба узнает, что он избранник судьбы, которому суждено стать королем. Отец рассказывает ему об ответственности, ожидающей его в будущем, и это напутствие выполняет функцию первого зова к странствиям. Герой должен завоевать право на престол — такова традиционная сказочная метафора взросления. Его самонадеянность и непослушание — отвержение зова. Кроме отцовских увещаний он слышит другие призывы — искушение исследовать запретную зону, романтический зов со стороны Нала. Но самым сильным толчком для героя оказывается смерть Муфасы: теперь льенок, вынужденный бежать из обыденного мира, вступает в новую пору своей жизни.

У Симбы множество наставников. Первый — конечно, отец, рассказывающий наследнику о «круге жизни» и о том, каким должен быть настоящий король. Дипломатии и искусству управления львенка учит птичка Зазу, а Рафики раскрывает перед ним некоторые из волшебных тайн мироздания. Во втором действии наставниками героя становятся Тимон и Пумба, призывающие его жить в стиле «Акуна матата». Перед началом третьего акта Нала заставляет Симбу понять, что такое любовь и ответственность, а наставник из потустороннего мира, дух Муфасы, помогает ему смело взглянуть в лицо судьбе. В кульминационной сцене Нала, Тимон и Пумба выступают союзниками Симбы в борьбе со Шрамом. Возлюбленная героя — своего рода оборотень: из игривого котенка она внезапно превращается в величественную львицу, которая не только внушает льву-подростку нежные чувства, но и требует от него, чтобы он отстоял свою территорию.

Энергия тени воплотилась в Шраме и его прислужниках. Дядя Симбы олицетворяет темную сторону власти — безапелляционность и безжалостность. Это модель трагического варианта взросления, при котором детские травмы используются как оправдание зависти, цинизма и жестокости, а затравленная жертва, желая отомстить миру за пережитые обиды, превращается в тирана. Путь Шрама — один из возможных вариантов для самого Симбы. Если бы молодой лев не избавился от комплекса вины и не решился взять на себя ответственность за то, что ему дорого, он мог бы стать таким, как его дядя, — злобным изгоем общества, пытающимся возвыситься за счет чужих слабостей. Шакалы стоят в природной иерархии ниже львов, поскольку живут не за счет благородной охоты, а питаются падалью. Это «шестерки», из тех, что всегда увиваются вокруг тирана, помогая ему мучить подданных и упиваясь своим начальственным положением.

Старый колдун Рафики — один из наиболее интересных персонажей картины. В его образе сочетаются черты наставника и плута.

В ранних версиях сценария его функция показалась мне недостаточно проработанной: он был просто сумасшедшим, который веселил аудиторию странными звуками и ни у кого не вызывал уважения. Король воспринимал Рафики как досадное недоразумение, и потому Зазу не позволил ему приблизиться к маленькому Симбе. В последующих сценах павиан появлялся редко и выступал скорее плутом, чем наставником. Его основной задачей была разрядка смехом.

На совещании после презентации раскадровки я предложил доверить Рафики более серьезную роль наставника главного героя. Пусть Зазу из ложной подозрительности попытается отогнать павиана, но мудрый и добрый Муфаса должен подпустить его к малышу. Мне захотелось усилить ритуальный аспект этой сцены, чтобы она напоминала крещение или церемонию коронации, когда лоб ново- провозглашенного монарха помазывают миром. Рафики мог благословить львенка, к примеру, ягодным соком или каким-нибудь другим веществом, принесенным из джунглей. Один из аниматоров сказал, что павиан появляется на экране с палкой, к которой привязан сосуд из выдолбленной тыквы, и мы решили: пусть колдун откроев его и помажет лоб Симбы цветной жидкостью.

Я стал вспоминать ритуалы посвящения в разных конфессиях с использованием священных книг и других предметов поклонения. В католических церквях, которые я посещал в детстве, были витражи, специально расположенные так, чтобы разноцветные полосы света эффектно сходились к алтарю. И вдруг я подумал: «Пусть Рафики поднимет Симбу, показывая его собравшимся животным, и на голову львенку упадет луч — знак божественного подтверждения избранности героя, благословляющий династию Муфасы». В комнате произошел почти осязаемый энергетический взрыв. Сразу несколько человек подумали то же, что и я. По спине у меня пробежали мурашки, как всегда бывает, когда новая идея помогает раскрыть подлинный смысл истории.

О чем нам с коллегами пришлось поспорить, так это о том, как подать смерть Муфасы. Некоторые аниматоры считали, что, показывая гибель родителя героя (даже если он носит звериное обличье), мы травмируем маленьких зрителей. Согласно предварительным раскадровкам, короля затаптывают бегущие антилопы, после чего львенок подкрадывается к телу, тербит и обнюхивает его, пытаясь обнаружить признаки жизни, но в итоге понимает, что отец мертв.

Некоторые из нас полагали, что для детской аудитории эта сцена слишком тяжела, однако сторонники первоначального плана возражали: «В своих мультфильмах Дисней всегда показывал в том числе и темную, трагическую сторону миропорядка. И пусть нашу студию всегда за это критиковали, такие сцены стали для нас приметой фирменного стиля». Действительно, в классических диснеевских картинах умирает и мать Бэмби, и собака по кличке Старый Брехун. В связи с гибелью пса на Диснея обрушился шквал негодования. Убив полюбившегося всем персонажа, Уолт обошелся со зрителями довольно жестоко и впоследствии, вероятно, понял это сам. Не случайно, начав работать над экранизацией «Книги джунглей», он заявил: «Медведь останется жив!»

Как бы то ни было, присутствовавшие на совещании решили, что аудитория фильма «Король Лев» должна встретиться со смертью лицом к лицу, как и предполагалось изначально. Мы поставили себе цель стремиться к реализму, который приблизил бы нашу картину к документальным передачам, где насилие, совершаемое животными над животными, показывается открыто и не шокирует публику. Кроме того, наш проект рассчитан на разновозрастную аудиторию, а не только на малышей, которых может травмировать тяжелая сцена. Я принял эту точку зрения, поскольку чувствовал, что, показав смерть Муфасы, мы

приблизимся к правде мира природы, который пытаемся изобразить. Хотя несколько диссонировал резкий переход от реалистического эпизода второго действия к беззаботной комедии там, где, по логике, должна была завязаться ожесточенная борьба за выживание.

Кроме того, меня беспокоил один из ключевых элементов первого акта — прогулка по страшному слоновьему кладбищу. Инстинктивно я ощущал, что сцена хороша, но неудачно расположена: знакомство героя с темной страной смерти выглядело бы более уместным во втором действии, на этапе главного испытания. Начало фильма было и без того омрачено гибелью отца Симбы, а в сочетании с кладбищенскими приключениями первое действие получалось еще более тягостным, да к тому же затянутым. Поэтому я предложил превратить слоновье кладбище в сокрытую пещеру, где герой пройдет испытание смертью и возрождением в кризисный момент второго акта, а в начало фильма поставить менее тяжелый эпизод: пусть львенок испытает отцовское терпение каким-нибудь другим проступком. Поскольку моим советом не воспользовались, остается лишь гадать, как выглядела бы картина, если бы предложение было принято.

Но я абсолютно убежден, что фильм проиграл из-за неудачного перехода от первого действия ко второму. Почти фотографический реализм сменяется стилем старых диснеевских мультфильмов, который особенно заметен в комических образах Тимона и Пумбы. Симба — растущий хищник, и совершенно непонятно, каким образом он умудряется прокормить себя жучками. По-моему, фильм немало потерял, не сохранив реалистическую тональность первого действия: цепь серьезных испытаний, выпавших на долю львенка в начале пути, следовало продлить, доведя ее до момента встречи со смертельной опасностью в середине сюжетной линии. Пусть кто-то прививал бы герою подлинные навыки выживания, обучая его выслеживать добычу на охоте и бороться за то, что ему принадлежит.

Я предложил несколько вариантов: наставниками Симбы могли стать Тимон и Пумба, или другой лев, встреченный им в джунглях, или Рафики, пришедший, чтобы заменить осиротевшему детенышу отца. Я был убежден, что герой должен пройти настоящее главное испытание, например, продемонстрировать свою силу в схватке с крокодилом, водяным буйволом, леопардом или другим грозным врагом.

На мой взгляд, в фильме Симба растет слишком быстро: всего пара «наплывов» в сцене перехода через бревенчатый мост — и перед нами уже не напуганный котенок, а бойкий лев-подросток. Эволюция героя выглядела бы более убедительной, если бы авторы показали, как он учится охотиться: сначала играя, потом всерьез. Тимон и Пумба привносят в картину необходимый комизм, однако не помогают правдоподобно показать взросление львенка. Они учат его наслаждаться жизнью, не прививая ему действительно нужных навыков. Уроки, которые вынес герой во втором действии (расслабиться, получать удовольствие, узнать свою любовь, когда ты встретишь ее), не готовят Симбу к главному испытанию, которое ждет его в третьем акте.

Место Рафики мне виделось более значительным. Мне хотелось сделать его кем-то вроде Мерлина — мудрым старцем, некогда служившим, к примеру, советником короля и теперь разыгрывающим сумасшедшего, чтобы усыпить бдительность узурпатора. Павиану можно было поручить заботиться о маленьком принце, растущем в изгнании, и готовить его к восшествию на трон. Я считал, что в начале второго действия Рафики должен сопроводить Симбу в особенный мир и, как подобает наставнику, подарить герою какой-либо предмет, который пригодится ему во время предстоящих испытаний. Старая обезьяна могла научить львенка тем навыкам выживания, которым не научили его Тимон и Пумба. Мне представлялось, что Рафики должен

появиться рядом с Симбой вскоре после пересечения порога особенного мира и помочь ему преодолеть серию все более сложных испытаний, готовя его к финальной схватке со Шрамом. Тимона и Пумбу, конечно же, следовало оставить с целью создания комического эффекта.

В процессе работы над фильмом роль Рафики действительно выросла по сравнению с первоначальным замыслом. Этот персонаж превратился в настоящего наставника — сурового учителя, чьи не всегда приятные уроки вдохновляют Симбу на подвиги и помогают ему постичь мудрость покойного отца. Роль Рафики в развитии сюжета получилась не настолько заметной, как мне бы хотелось, однако в первую половину второго действия все же добавили несколько небольших сцен с его участием: увидев скалу, опустевшую после нападения Шрама, павиан думает, будто Симба убит, и печально стирает его изображение со стены пещеры. Но высшие силы подсказывают старому шаману, что герой жив, и тогда Рафики, пририсовав львенку царственную гриву, отправляется его искать.

В конце второго действия Рафики становится проводником Симбы, когда они отправляются на поиски видений. Это приключение включает в себя элементы зова и отвержения зова, главного испытания, когда Симба сталкивается со смертью, и награды — в виде решительности и уверенности в себе.

Встреча героя с тенью отца — еще одно заимствование из «Гамлета» (правда, у Шекспира покойный король является принцу датскому не во втором, а в первом действии). Это одна из самых удачных сцен мультфильма, хотя маленькие зрители не всегда ее понимают. Позднее, в зрительном зале кинотеатра, я слышал, как дети спрашивают родителей: «А разве он не умер?» — или: «Он опять живой?» Появление духа отца — напряженный и трогательный момент, однако оно воздействует преимущественно на вербальном и интеллектуальном уровнях. Симба получает вдохновляющий совет, но эти уроки не представлены в виде испытания. Рафики учит львенка более конкретно и наглядно, в случае ошибки награждая его подзатыльником.

На этапе презентации раскадровки возвращение героя на земли прайда еще не было детально продумано, и мы обсуждали различные варианты: Симба мог вернуться домой с Налой, Тимон и Пумбой, заручившись их поддержкой в борьбе со Шрамом. Тимон и Пумба могли сначала отказаться от участия в этом походе, а затем передумать. В итоге мы решили, что герой уйдет один, пока его друзья спят. Утром, проснувшись, они станут искать Симбу, и старая обезьяна скажет им, куда и зачем он отправился. Тогда Нала, Тимон и Пумба побегут вслед за ним.

В третьем действии стремительно приближается час решающей битвы, несмотря на неуверенность Симбы, продолжающего считать себя виновным в гибели отца. Шрам начинает ворошить прошлое, надеясь заставить Симбу взять на себя ответственность за смерть отца и восстановить против него прайд. По моему мнению, сценаристы чересчур акцентировали этот момент, что привело к избытку мелодраматического пафоса. Львенок превратился в мятущегося героя, какого естественнее было бы увидеть в современном романе, а не в мультфильме о животных. В то же время все это подводит сюжет к моменту возрождения, когда Симба проходит тяжелое испытание, научившись мириться со своей невольной причастностью к гибели отца, а не бежать от прошлого.

Создателей «Короля Льва» можно упрекнуть в том, что главенствующее положение в фильме занимают персонажи-мужчины, в то время как женщинам отведена довольно скромная роль. Нала, безусловно, энергичная героиня, зато мать Симбы пассивна: она могла бы принять более заметное участие в воспитании львенка, а затем помочь ему в борьбе со Шрамом. Этот дисбаланс устранен в мюзикле, поставленном Джули Теймор: в сценической версии «Короля

Льва» женские образы более полнокровны и даже Рафики здесь — колдунья.

Период, предшествовавший выходу мультфильма на экраны, был для нас довольно беспокойным. Никто не знал, как аудитория воспримет нашу работу. Последние картины студии Disney были одна успешнее другой, и многие спрашивали себя, сможет ли наш проект поддержать тенденцию, наметившуюся благодаря «Русалочке» и «Красавице и чудовищу». К всеобщей радости, предыдущие рекорды были побиты, и «Король Лев» стал самым прибыльным мультфильмом за всю историю анимации. В чем причина? Публике понравились обаятельные персонажи-животные и зажигательная музыка в африканском стиле, но дело не только в этом: свою роль сыграли классические мифологические модели, задействованные в сюжете. Взросление и борьба за свое место в жизни — традиционный мотив, который неизбежно находит отклик у публики. Схемы путешествия героя не были единственным принципом построения сюжета (иногда в нем доминируют элементы фарса и веселой комедии), но все же это один из тех случаев, когда они использовались сознательно, чтобы удовлетворить потребности как можно более широкой аудитории.

### **ПУТЕШЕСТВИЯ ГЕРОЕВ В «КРИМИНАЛЬНОМ ЧТИВЕ»**

Долгие годы фильмом, вызывавшим наиболее оживленные дискуссии среди молодежи, было «Криминальное чтиво» Квентина Тарантино. Они спрашивали: «Как можно отыскать структуру путешествия героя в этом фильме?» Их озадачивали вызов традиционным схемам, структура, диалоги, операторская работа, монтаж... Многие получили удовольствие от обилия страстей и сардонического юмора, кого-то оскорбили сцены насилия, кому-то фильм показался вульгарным. В целом же режиссеру удалось всем доказать, что необычная тема в сочетании с бескомпромиссно новаторским стилем может оказаться интересной для зрителя и принести хороший доход. Однако, несмотря на новизну, картину можно анализировать при помощи старых добрых мифологических схем. С этой точки зрения «Криминальное чтиво» представляет, по меньшей мере, три путешествия героев: Винсента, Джулса и Бутча.

### **ЗЕРКАЛО ПОСТМОДЕРНИЗМА**

Интерес к фильму со стороны молодых зрителей связан, вероятно, с тем, что он отражает постмодернистские образы, на которых они выросли. Постмодернизм родился в мире, который раскололся на миллион кусочков под ударами войн, социальных потрясений и стремительного технического прогресса. Прежние способы восприятия отступили под натиском электроники. Сегодняшняя молодежь познает жизнь под градом разрозненных образов; элементы стилей, господствовавших в искусстве и литературе в предшествующие эпохи, смешались друг с другом. Осколки старой культуры могут подчиняться определенным внутренним закономерностям, которые сложились еще в прежнем мире, но в сознании молодых людей эти фрагменты располагаются вне какой бы то ни было очевидной логики.

Современный зритель видит мир как отражение в разбитом зеркале. Он либо сам дробит повествование на части, переключаясь с канала на канал, либо это уже сделано за него при помощи монтажа в стиле MTV. Молодежь привыкла к тому, что сюжеты, эпохи и жанры сменяют друг друга с умопомрачительной скоростью. Благодаря телевидению, в архивах которого сосуществуют различные эпохи, дети постмодернистской эры варятся в своеобразном стилевом рагу. Нынешние молодые люди могут одеваться, как хиппи 1960-х, ковбои, металлисты, рэперы, серф- или грандж-рокеры, а могут предпочитать элегантную классику. Столь же богатый выбор предоставляется им в отношении речевого поведения и манеры держаться. При помощи мультимедийной интерактивной техники они наугад выбирают

информацию и развлечения, чувствуя себя при этом вполне комфортно и не заботясь о традиционных понятиях времени и логической последовательности.

«Криминальное чтиво» соответствует постмодернистскому мировосприятию как по стилистике, так и по содержанию. Сразу же бросается в глаза необычная структура, отрицающая принятое в традиционном кино линейное восприятие времени. Создается впечатление, будто цепь событий изрубили мечом самурая, а куски подбросили в воздух, хотя на самом деле сюжет тщательно выстроен с расчетом на поступательное раскрытие темы и создание запланированного эмоционального эффекта. Приметы постмодернизма присутствуют не только в манере изображения мира, но и в самом изображаемом мире. Ночной клуб, где танцуют Винсент и Миа, — идеальный постмодернистский микрокосм. Герои оказываются в пространстве, населенном кумирами предшествующих эпох, такими как Мэрилин Монро, Джеймс Дин, Элвис Пресли, Джейн Мэнсфилд, Эд Салливан, Бадди Холли, Дин Мартин и Джерри Льюис. Большинство из этих людей уже умерли, но их бессмертные образы продолжают жить. Винсент и Миа танцуют под ретро-музыку наподобие той, которая звучала в кино 1960-х. «Криминальное чтиво» органично встраивается в поток современной поп-культуры, берущей начало в коллективном бессознательном и несущей образы и звуки предыдущих эпох.

## РЕЛЯТИВИЗМ И МИРОВАЯ КУЛЬТУРА

Еще одна постмодернистская черта «Криминального чтива» — дух культурного релятивизма<sup>27</sup>. Действие происходит в Америке, однако в поле авторского зрения попадает едва ли не весь мир. Персонажи постоянно сравнивают различные традиции и правила. Джулс и Винсент рассуждают об отношении иностранцев к американскому фастфуду и восхищаются зарубежными законами по части употребления наркотиков. Бутч, профессиональный боксер, беседуя с таксисткой-латиноамериканкой о том, как принято называть людей в разных странах, делает вывод: ее испанское имя поэтично и исполнено смысла, в то время как североамериканские имена ничего не значат. Вероятно, эта открытость по отношению к другим культурам стала одной из причин успеха фильма на международной арене.

Персонажи «Криминального чтива» спорят о системах ценностей в соответствии с постмодернистским представлением, что ни один из существующих этических кодексов не отвечает потребностям сегодняшнего дня. Джулс и Винсент говорят о нравственном значении массажа стоп и о космическом смысле рисунка отверстий от пуль. Там, где Винсент видит пустынное происшествие, не требующее никаких ответных действий, Джулс усматривает божественное провидение, требующее полного изменения поведения.

В постмодернистской вселенной все относительно, особенно моральные ценности. Джулс показал себя аудитории как хладнокровный убийца, и тем не менее по сравнению с окружающими персонажами он воспринимается как герой. История словно дает понять, что узкие взгляды западного общества на вопросы нравственности устарели. В новом мире каждый человек должен выбрать собственный кодекс чести, яростно его отстаивать и, наконец, выжить или погибнуть за него.

## ВЕЧНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Один из пластов поп-культуры, от которых отталкивается автор «Криминального чтива», —

---

<sup>27</sup> Культурный релятивизм — система взглядов, отрицающая этноцентризм европейско-американской системы оценок и признающая все культуры равными с вытекающей отсюда относительностью нравственных ценностей и норм. — *Прим. пер.*

кинематографическая традиция жанра нуар и ее истоков — детективной прозы 1930-40-х. Как и в «Титанике», здесь используется архетип вечного треугольника. В роли большого босса у Тарантино выступает загадочный бандитский главарь Марселлас Уоллес, в роли красавицы — его жена Миа. Винсент выступает в роли молодого человека, которого привлекает молодая женщина, и это чувство становится проверкой лояльности боссу. Герой проходит испытание, не предав Уоллеса, подобно тому как рыцарь, ищущий святой Грааль, не поддается низменным телесным искушениям. Однако впоследствии мы видим, что на другой арене, на другом ответвлении путешествия героя, Винсент терпит духовное поражение.

## «ПРОЛОГ» ОБЫДЕННЫЙ МИР

В первой части фильма, которая так и называется — «Пролог», — двое молодых людей беседуют, сидя за столиком в кафетерии. Сцена кажется вполне заурядной, однако вскоре мы понимаем, что мужчина (Тыква) и женщина (Сладкая Зайка) обсуждают план вооруженного ограбления. Перед нами специфическая разновидность обыденного мира — мира преступников, с которым большинство из нас предпочли бы не соприкоснуться. Становится страшно при мысли о том, что вокруг полным-полно тупых мерзавцев, поджидающих, когда подвернется удобный случай кого-нибудь обокрасть или убить. Любой человек, сидящий напротив в любимом старом кафе, может оказаться бандитом.

Первая реплика Тыквы характерна для этапа отвержения зова. «Нет, забудь, это слишком рискованно. Я с этим дерьмом уже завязал», — говорит персонаж. Очевидно, из уст Сладкой Зайки только что прозвучал призыв к странствиям в форме предложения ограбить очередной винный магазин — до недавнего времени (в обыденном мире) парочка специализировалась именно на этом. Нелестно высказавшись в адрес азиатов и евреев, торгующих спиртным, Тыква (разговаривающий с британским акцентом) предлагает лучше взять тот самый кафетерий, где они сейчас сидят и где нет ни охранников, ни видеокамер, перед которыми продавцы обычно разыгрывают из себя храбрецов. Выступая кем-то вроде наставника своей напарницы, бандит рассказывает историю о том, как преступникам удалось ограбить банк, подчинив себе служащих при помощи запугивания и хитрости. Доведя друг друга до иступления, Тыква и его сумасбродная подружка пересекают порог. С появлением пистолетов, которыми они размахивают, на сцене возникает непосредственная опасность смерти. Тут мы слышим музыку в стиле 1960-х и видим титры, предваряющие начало основной части фильма.

Пролог следует кинематографическому правилу: «Дезориентация — мать внушаемости». Вы не знаете, кто перед вами — главные герои картины или, как выяснится впоследствии, всего лишь третьестепенные персонажи. Автор намеренно держит зрителя в неведении, предоставив ему гадать, каково место Тыквы и Зайки в сюжете и как все сложится для этих горячих голов и для посетителей ресторана.

## ВИНСЕНТ И ДЖУЛС

Перед нами наконец-то появляются два главных героя — Винсент Вега и Джулс Уиннфилд. Они едут на большой машине, ведя будничную беседу о меню и обслуживании в ресторанах быстрого питания разных стран. Винсент побывал в Европе, где все не так, как в Америке: например, во Франции бигмак называется «Ле Виг Мак», а в Амстердаме разрешается продажа наркотиков. Он побывал в особенном мире, и теперь с видом бывшего героя вновь переживает прошлые приключения.

Остановившись возле жилого дома, Винсент и Джулс достают из багажника автомобиля оружие. Судя по всему, эта процедура в их обыденном мире так же привычна, как для клерка —

офисная рутина.

Приближаясь к квартире жертвы, киллеры заговаривают о Мие, жене своего босса Марселласа Уоллеса. Для Винсента прозвучал первый зов к странствиям: уезжая во Флориду, Уоллес попросил его развлекать супругу. Понимание опасности этого зова (форма отвержения) раскрывается в сложной философской дискуссии на тему экзотического массажа ступней. Джулс вспоминает о том, как самоанский гангстер Антуан Рокамора был сброшен с балкона на крышу парника только за то, что массировал ступни Мии. Джулс считает такое наказание несоизмеримым преступлению, но Винсент понимает, что массаж стоп может дать человеку чувственное наслаждение и за него можно поплатиться жизнью. Тем не менее он уже внял зову к странствиям и согласился сопровождать Мию. Он уверяет друга, что не вляпается в историю, и вообще это никакое не свидание. Джулс выслушивает его скептически.

Задержавшись перед дверью, герои переступают порог квартиры, где находятся их жертвы. Эти парни, Бретт и Роджер, держат у себя что-то, что нужно Уоллесу, и, очевидно, собираются его надуть, прибрав к рукам содержимое загадочного чемоданчика. Приняв угрожающую позу, Джулс поглощает обед, отнятый у Бретта, и расспрашивает, в каком ресторане он куплен. Это не из «Макдоналдса» и не из «Вендиса», а из ресторана «Кахуна»<sup>28</sup>. В переводе с гавайского это слово означает «шаман», «чародей» — следовательно, должно произойти нечто магическое. Волшебство, конечно же, таится в чемоданчике, содержимое которого заворачивает Винсента. Что именно лежит в портфеле? Неважно. Это просто макгаффин, и, следуя традиции Хичкока, Тарантино не считает нужным вдаваться в дальнейшие подробности. В чемоданчике предмет, чрезвычайно важный для персонажей (они даже готовы рискнуть ради него жизнью), — этого достаточно. Речь идет о чем-то вроде святого Грааля или золотого руна, о символе всевозможных благ, которых ищут странствующие герои.

Для испуганных молодых людей Винсент и Джулс — вестники, из чьих уст звучит гибельный зов, союзники смерти, слуги тени. Они — орудие Немезиды, богини возмездия, карающей тех, кто нарушает волю богов. Роль бога в данном случае играет Марселлас Уоллес, которого Бретт и Роджер задумали обмануть.

Джулс демонстрирует свою власть выстрелом в Роджера, который даже не пытался сопротивляться, а прежде чем убить Бретта, совершает собственный фирменный ритуал — цитирует Книгу пророка Иезекииля (25:17): «Путь праведника труден, ибо препятствуют ему себялюбивые и тирания злых людей. Блажен тот пастырь, кто во имя милосердия и доброты ведет слабых за собой сквозь долину тьмы, ибо именно он и есть тот самый, кто воистину печется о ближних своих. И совершу великое мщение наказаниями яростными над теми, кто замыслит повредить братьям Моим, и узнаешь ты, что имя Мое — Господь, когда мщение Мое падет на тебя»<sup>29</sup>.

По сути, это тема фильма — неоднозначное высказывание, которое можно по-разному интерпретировать. Непосредственное отношение к самому Джулсу имеет, пожалуй, лишь последняя часть изречения. После слов о возмездии оба героя стреляют Бретту в голову.

И в этот момент происходит чудо: пока Марвин, друг Джулса, все это время находившийся в квартире, что-то бормочет, сидя в углу, из ванной выскакивает еще один молодой человек и

---

<sup>28</sup> Big Kahuna — вымышленная сеть гавайских ресторанов быстрого питания в фильмах Тарантино. — *Прим. пер.*

<sup>29</sup> Текст, выдаваемый за цитату из Библии, написан специально для фильма (указанный стих видеоизменен и значительно дополнен). Перевод Д. Усачева. — *Прим. пер.*

стреляет в непрошенных гостей. Как ни странно, его пули не причиняют героям никакого вреда, зато сам он падает замертво, сраженный их ответным огнем.

Эпизод рисует обыденный мир Джулса и Винсента: в пределах этой сюжетной линии они — исполнители воли могущественного гангстера, стоящие лишь немногим выше тех сумасбродов, которые собрались грабить кафетерий. Главные герои пытаются самостоятельно выработать для себя некий этический кодекс, поскольку их волнует вопрос о границах чести и долга. До сих пор Джулс и Винсент шли одной дорогой, но их пути должны разойтись из-за разной реакции на только что произошедшее чудо.

## ВИНСЕНТ ВЕГА И ЖЕНА МАРСЕЛЛАСА УОЛЛЕСА

Надпись на экране сообщает нам, что предисловие окончено и начинается первая из новелл «Криминального чтива». Однако, прежде чем свести Винсента и Мию, автор протягивает нить к другой истории, знакомя нас с двумя новыми персонажами: Марселласом Уоллесом и Бутчем Кулиджем. Марселлас — «нечто среднее между гангстером и королем» — говорит с Бутчем, профессиональным боксером. В своем путешествии Бутч в данный момент пока еще находится в обыденном мире, но мрачный зов для него уже прозвучал: ему предлагается намеренно проиграть предстоящий бой.

Марселлас — одновременно и вестник, и наставник, подобный богу, видимый нам лишь сзади, он обладает мудростью наставника и определенной жизненной философией. На шее у него лейкопластырь: эта неслучайная деталь, напоминающая нам об имплантатах инопланетного мозга из классического фильма «Захватчики с Марса» (*Invaders From Mars*, 1953), — тайна, которую создатели «Криминального чтива» предпочитают не раскрывать, как и содержимое чемоданчика.

Марселлас советует Бутчу обуздать свою гордыню и отказаться от борьбы за звание чемпиона мира в полулегком весе в обмен на гарантированное вознаграждение. Боксер без колебаний соглашается и сразу же берет деньги. Казалось бы, герой принял предложение, однако позднее выясняется, что на самом деле он намерен отвергнуть зов Марселласа: поставить на себя и выиграть, таким образом сорвав большой куш.

В бар входят Винсент и Джулс с чемоданчиком. Одеты они уже не так, как в первом эпизоде: на них футболки и шорты, которые выглядят несколько неуместно. Вскоре мы узнаем, что после убийства Бретта и Роджера киллерам пришлось пройти не одно суровое испытание.

Винсент затевает ссору с Бутчем, называя его выдохшимся спортсменом: подобные сцены типичны для стадии испытаний и встречи с союзниками и врагами. Киллер бросает боксеру вызов, которого тот не принимает. Для Винсента этот эпизод — проверка на зрелость. Герой ошибается, выказав неуважение к старшему. Он должен был знать, что Бутч — опытный человек, который мог бы стать его наставником, и ему следовало бы поучиться у бывалого боксера, а не потешаться над ним. Невозмутимость Бутча служит доказательством его мудрости и осторожности. Он благоразумно решает пока не давать наглецу отпора, признав в нем друга Марселласа. И тем не менее своим высокомерием герой превратил потенциального союзника во врага.

Теперь нить повествования тянется за Винсентом, внявшим зову к странствиям и согласившимся провести вечер с женой босса. Прежде чем переступить порог и встретиться с Мией, он посещает своего рода наставника. Поскольку действие разворачивается в преступном мире, эту функцию выполняет наркодилер Лэнс. Подобно шаману, снабжающему охотника целебными травами и настойками, он предлагает гостю на выбор несколько пакетов с героином.

Винсент покупает самый дорогой и сильнодействующий порошок.

Сделав себе инъекцию, Винсент в блаженном оцепенении направляется к Мие. Так мы видим еще один его порок — наркотическую зависимость. Входя в дом Марселласа, герой пересекает порог. Функцию мифологических привратников выполняют странные металлические скульптуры, благодаря которым создается ощущение, будто на вошедшего смотрят боги. Миа, владычица этого мрачного царства, развлекается игрушками мужа. Как могущественный босс из фильма нуар, она наблюдает за посетителем из потайной комнаты наверху и манипулирует им на расстоянии, подавая ему команды механистически бесстрастным голосом. Здесь особенный мир и другие правила. В обыденном мире Винсента все подчинялось ему и его пистолету. В этом королевстве вершит судьбы босоногая женщина. Она правит бал и заказывает музыку на вечер.

Винсент везет Мию в странное кафе в стиле 1950-х, где персонажей ожидают испытания, союзники и враги. Кафе «Джек Рэббит слимс» — модель постмодернистского пространства, где раздробленным и перемешанным образам недавнего прошлого присвоены новые функции. Такие легендарные фигуры, как Мэрилин Монро, Элвис и Бадди Холли, низложены до уровня разносчиков гамбургеров.

В классической сцене в баре, типичной для шестой стадии путешествия героя, Винсент и Миа испытывают друг друга. Важной деталью раскрытия их характеров становится выбор блюд из меню. Закурив (сигареты несут фаллические ассоциации), персонажи ведут сдержанный диалог, при этом изучая друг друга. Винсент отважно спрашивает Мию о ее отношениях с парнем, которого вышвырнули из окна. Герой испытывает жену босса и одновременно сам успешно проходит проверку: его вопросы дипломатичны, он никого не осуждает. Винсент и Миа становятся союзниками.

Есть между ними еще одна связь. Это выясняется, когда героиня отправляется якобы «припудрить носик», а на самом деле — понюхать кокаина: как и он, она питает слабость к наркотикам, и это приведет ее к главному испытанию.

Сцена танцевального конкурса выполняет функцию приближения к сокрытой пещере, подводя героев к смертельной опасности интимной связи. Судя по тому, как Миа и Винсент двигаются вместе на танцполе, они могли бы быть страстными любовниками. Пластика и жесты героев отражают архетип оборотня: они примеряют на себя разные маски, приближаясь к любви.

В доме Марселласа героев ожидает главное испытание. Миа выглядит очень соблазнительно, и Винсент заходит в ванную, чтобы успокоиться: глядя на свое отражение в зеркале, он внушает себе, что не должен заниматься сексом с женой Уоллеса. Один из важных тестов пройден: герой сохранил преданность боссу. Вероятно, побуждения Винсента не столь благородны (он просто знает, что Марселлас убьет любого, кто дотронется до его жены), и все же экзамен сдан.

Между тем Миа находит в кармане гостя героин и, ошибочно приняв его за кокаин, жадно вдыхает порошок и теряет сознание. Увидев, что она в обмороке и из носа у нее идет кровь, Винсент приходит в ужас. Он оказывается не просто перед лицом смерти Мии, но и сам рискует жизнью, ведь ему несдобровать, если жена босса умрет. Причина всему — героин Винсента, его слабость, а также тяга Мии к острым ощущениям.

Вега поспешно возвращается в жилище своего наставника (обратный путь). Начинаются судорожные поиски медицинского справочника, маркера и огромного шприца с адреналином. Собрав волю в кулак, герой втыкает иглу в сердце Мии. Если в фильмах о вампирах кол, вонзенный в грудь, приносит смерть, то здесь внешне похожая процедура в одночасье возвращает героиню к жизни. Миа возрождается. В этой сцене Винсент Вега уподобляется сэру

Ланселоту, способному воскрешать людей.

Герой отвозит бледную и измученную героиню домой (возвращение с эликсиром). На прощание она награждает его несмешным анекдотом из шоу, в котором участвовала. Миа и Винсент расстаются, но у них есть эликсир, чувство дружбы и взаимного уважения, возникшее после пережитого вместе сурового испытания. Герои договариваются не рассказывать Марселласу о случившемся. А у зрителя возникает ощущение, что, если с Уоллесом что-нибудь случится, эти двое, наверное, соединятся.

## ИСТОРИЯ БУТЧА

Наше внимание переключается на другую сюжетную линию — путешествие героя Бутча. Мы переносимся в 1972 год, в обыденный мир детства будущего боксера, который смотрит по телевизору мультфильм «Спиди-гонщик».

Зов к странствиям исходит от вестника и наставника, капитана Кунса, военного летчика, который приносит часы, принадлежавшие отцу Бутча и его предкам. В длинном монологе он описывает, как эта реликвия передавалась из поколения в поколение в славной семье американских солдат. Капитан рассказывает о тяжелых испытаниях, которые прошел во вьетнамском лагере вместе с Кулиджем-старшим. Часы становятся в наших глазах эмблемой мужественности, переходящей от отца к сыну, подобно волшебному мечу. Однако героикомифологический ореол мгновенно рассеивает прозаическая деталь: капитан сообщает, где Кулидж-старший на протяжении пяти лет хранил эти часы, а после смерти товарища сам Кунс прятал их в аналогичном тайнике. Выполняя наставническую функцию дарителя, офицер вручает реликвию герою.

Мы вновь переносимся в современность, где для Бутча опять звучит зов к странствиям: менеджер напоминает, что пора идти на ринг — проигрывать договорной бой.

## «ЗОЛОТЫЕ ЧАСЫ»

Как явствует из надписи на экране, теперь нить повествования поведет нас дорогой другого героя. Из сообщения по радио мы узнаем, что вопреки договоренности с Марселласом Бутч выиграл бой и убил другого боксера. Отвергнув зов Уоллеса, Бутч внял другому зову — зову собственного духа бойца, и еще зову денег — искушению обмануть криминального босса и получить много денег.

Герой переступает порог, выпрыгивая из окна в мусорный контейнер. Сев в такси, Бутч начинает срывать с себя боксерское обмундирование: бокс для него в прошлом. В сцене, соответствующей стадии «испытания—союзники—враги», взгляды героя выясняются в беседе с Эсмеральдой Виллалобос, таксисткой из Колумбии. Она объясняет ему значение своего красивого имени («Эсмеральда из города волков»), а Бутч говорит, что его имя ничего не значит, как и большинство североамериканских имен. Снова звучит мотив культурных различий. Таксистке любопытно узнать, каково это — убить человека. Мысль о смерти словно бы не ужасает ее, а даже заводит. Все относительно, и герой сам придумывает себе оправдание: если бы противник дрался лучше, он остался бы жив. В лице Эсмеральды Бутч приобретает союзницу: она обещает не говорить полиции, что видела его.

Своим поступком герой сделал Марселласа и его банду своими врагами. Уоллес вызывает подчиненных и приказывает им преследовать боксера — хоть до самого Индокитая, если понадобится.

На этапе приближения к сокрытой пещере Бутч по телефону справляется о своем выигрыше, а

затем едет в мотель к своей подруге, француженке Фабиан, и они вместе разрабатывают план бегства из страны, когда он получит деньги. Их игривый диалог, типичный для этого этапа путешествия героя, производит впечатление легкомысленной болтовни, напоминая нам разговор Винсента и Джулса в начале фильма. Снова здесь наблюдается культурный релятивизм и различные системы ценностей. На сей раз на первый план выходит гендерный аспект: подруга озвучивает Бутчу свое отношение к жировым отложениям на женском животе. Персонажи занимаются любовью, и у зрителя возникает ложная надежда на то, что все будет хорошо.

Утром Бутч неожиданно слышит новый зов к странствиям: оказывается, в квартире остались отцовские часы. Не посоветовавшись ни с каким наставником, герой самостоятельно преодолевает страх перед возможной засадой и отправляется забирать семейную реликвию. Подъезжая к дому, он переступает порог и оказывается в особенном мире смертельной опасности.

Осторожно войдя в квартиру, Бутч берет часы: меч обретен. В этот момент на сцене появляется привратник — подосланный Марселласом убийца. Им оказывается Винсент, читающий в туалете книгу (точнее, шпионские комиксы Питера О’Доннелла «Модести Блейз»). Киллер совершил глупую, но оттого не менее трагическую ошибку, недооценив свою жертву и оставив пистолет-пулемет на кухонной столешнице. Услышав звук спускаемой воды, Бутч хватается за оружие и убивает Винсента. Беднягу погубил один из его пороков — неуважение к старшим. Провидение учинило над ним справедливую и притом унижительную расправу: он пойман безоружным при выходе из туалета. Пока мы этого не знаем, но Винсент заплатил еще и за то, что без должной благодарности воспринял недавнее чудо. В квартире Бретта и Роджера он оказался неуязвимым для пуль, однако не усмотрел в этом божественного вмешательства, и теперь судьба покарала его.

Положив в карман часы — награду, Бутч устремляется к своей подруге (обратный путь) и по пути в прямом смысле слова сталкивается с тенью, Марселласом, сбивая его автомобилем в тот момент, когда тот переходит дорогу. Сам Бутч тоже получает травму, поскольку в его машину врезалась другая машина. Герои быстро меняются местами: Марселлас, казавшийся мертвым, вдруг возвращается к жизни (возрождение) и, шатаясь, устремляется за своим врагом, нацелив на него пистолет.

Бутч, едва держась на ногах, направляется к оружейному магазину Mason-Dixon, Уоллес идет за ним (сцена погони, типичная для стадии обратного пути). Бутч наносит Марселласу удар, явно собираясь его убить, но в игру неожиданно вступает хозяин магазина Мейнард. В руках у него дробовик.

Бутч и Марселлас пока не понимают, что попали в сокрытую пещеру, ужаснее которой им до сих пор не доводилось видеть, преисподнюю пострашнее ада, в котором они живут. Оглушив Бутча, Мейнард подзывает своего брата Зеда: они, две тени, выступают воплощением всего худшего, что есть в культуре белых мужчин-американцев. Марселлас и Бутч приходят в себя. Они в самом сердце сокрытой пещеры — в камере под магазином. Их руки связаны, а рты заткнуты.

Из еще более глубокой ямы подпола Зед выводит облаченного в кожу калеку (то ли это умственно отсталый брат Мейнарда и Зеда, то ли их несчастная жертва, доведенная до безумия). Он объясняет пленникам, какие ужасы их ожидают. Первой жертвой братьев-садо-мазохистов становится Марселлас. Его уводят в комнату, в которой прежде держали другого несчастного по имени Рассел. Мы понимаем: Уоллес не первый, кто входит в злодейское логово, но выйти оттуда невредимым еще никому не удавалось.

Бутч слышит звуки, свидетельствующие о том, что криминального босса насилуют. Это отвратительное главное испытание равносильно смерти для мужского достоинства Уоллеса. (В очередной раз это сцена в духе релятивизма. Как бы жестоки ни были Марселлас и Бутч, есть негодяи похуже их. В какой бы преисподней они ни жили, существуют еще более кошмарные круги ада. С точки зрения общества Марселлас и Бутч — злодеи, тени, но в сравнении с хозяевами оружейного магазина они герои.)

Воспользовавшись удобной возможностью для бегства, Бутч бьет калеку, тот падает и повисает на цепи. Освободившийся пленник устремляется наверх, но, уже взявшись за дверную ручку, вдруг чувствует укол совести. Он решается на героическое самопожертвование (рискнув жизнью, помочь Марселласу), хотя и знает, что тот хочет его убить за нарушение договоренности. Из всего богатого ассортимента оружейного магазина Бутч выбирает самурайскую саблю (обретение меча в буквальном смысле слова) и снова спускается в сокрытую пещеру, где его ждет последнее главное испытание.

Бутч убивает Мейнарда, Марселлас хватает дробовик и стреляет Зеду в пах. Марселлас избавлен от почти неминуемой смерти (возрождение). Совершив подвиг, Бутч искупает грех убийства своего противника на ринге. Марселлас, изменившийся после пережитого, вознаграждает недавнего врага своим покровительством, отказываясь от претензий к нему: Бутч может убраться восвояси, при условии, что никому не расскажет о случившемся и никогда больше не появится в Лос-Анджелесе. Для окончательного урегулирования ситуации Марселлас вызывает наставника — мистера Вульфа.

Бутч садится на мотоцикл, принадлежавший одному из садомазохистов (еще один трофей), и мчится к своей прекрасной даме (обратный путь). Хотя, возможно, ему и не достанутся выигранные деньги, но он получил в награду более ценный эликсир — жизнь. Забрав Фабиан, Бутч уезжает прочь из города на мотоцикле, носящем многозначительное название «Грейс»<sup>30</sup>: герой получил эликсир, который дается только тем, кто сделал правильный нравственный выбор.

### «СИТУАЦИЯ С БОННИ»

И здесь сюжет возвращается к Винсенту и Джулсу, мы снова слышим цитату из Библии, которую Вега произносит, прежде чем застрелить Бретта. Из ванной с криком выскакивает до сих пор не показывавшийся молодой человек. Он олицетворяет для киллеров главное испытание на грани смерти, но они, вместо того чтобы погибнуть, почему-то выживают: пули, минуя их, дырявят стены.

Герои по-разному реагируют на то, что случилось. Если Винсент видит в случившемся лишь простое, хоть и счастливое совпадение, то на Джулса нисходит озарение: он глубоко тронут чудом, в котором усматривает перст Божий, призыв к тому, чтобы начать новую жизнь. Неожиданный подарок судьбы оказался испытанием, которое Джулс, в отличие от своего напарника, судя по всему, с успехом прошел и получил в награду духовное очищение. Винсент же не извлек урока.

(Поскольку совсем недавно мы видели смерть Винсента, эта сцена воспринимается как воскресение: несколько минут назад Бутч на наших глазах застрелил его, а теперь он живой. В этом проявляется типичное для постмодернизма представление о времени, согласно которому

---

<sup>30</sup> Английское женское имя Грейс (Grace) переводится как «благодать», «милость», «прощение». — *Прим. пер.*

линейная хронологическая ось — не более чем условность.)

На обратном пути после этого момента смерти и возрождения Винсент совершает смертельную ошибку, и опять из-за отсутствия уважения — на сей раз к орудию убийства. Легкомысленно размахивая ружьем в салоне машины, он случайно убивает своего сообщника Марвина, сидящего на заднем сидении.

Поняв, что дело необходимо как-то уладить, Джулс подъезжает к дому друга и союзника по имени Джимми Диммик (его играет Квентин Тарантино). С виду это обыкновенный представитель среднего класса. Какое отношение он имеет к организованной преступности, не уточняется. Джимми опасается праведного гнева своей жены Бонни, которая должна вскоре вернуться с ночного дежурства. (Режиссер сопоставляет криминальный мир с буржуазным — средой обитания большинства из нас. Ирония в том, что преступники больше боятся рассердить супругу Джимми, чем попасть в руки блюстителей закона и ответить за убийство.)

Герои пытаются привести себя в порядок, что им не совсем удается. Джулс выговаривает Винсенту за то, что тот перепачкал кровью все гостевые полотенца, — еще одно проявление самонадеянной небрежности, которая, как мы знаем, в итоге погубит Вегу. В данный момент он рискует превратить своего союзника Джимми во врага.

Джулс обращается за помощью к Марселласу, а тот зовет своего наставника Уинстона Вульфа (Харви Кейтель). «Волчья» фамилия связывает его с Эсмеральдой Виллалобос, сыгравшей роль союзника героя на другой сюжетной линии. Эти два персонажа выполняют функцию, которая в сказках часто отводится животным-помощникам.

Вульф—специалист по решению всех проблем, имеющий богатый опыт устранения улик. Он приезжает невероятно быстро и, взяв все в свои руки, командным тоном раздает указания. Это не нравится Винсенту, который в очередной раз проявляет неуважение к старшему. Вульф реагирует на его своенравие с юмором и все же ясно дает понять, что глупо превращать собственных союзников во врагов.

Под наблюдением Вульфа киллеры отмывают от крови салон машины. Весь эпизод представляет собой продолжительный этап возрождения героев, которые проходят процедуру очищения перед возвращением домой. Джимми тем временем вынужден принести небольшую жертву, предоставив для уборки простыни и полотенца. В награду он сразу же получает деньги на новую мебель.

Действуя наподобие шамана, проводящего очистительный обряд над воинами, Вульф приказывает Джулсу и Винсенту снять с себя окровавленную одежду. Джимми поливает их ледяной водой, и они моются с мылом, после чего им выдают новое облачение — смешные шорты и футболки, надев которые крутые гангстеры становятся похожими на подростков. Как охотники, вернувшиеся из леса с добычей, Джулс и Винсент прошли очищающий ритуал и обрели детскую невинность. Смыв с себя следы встречи со смертью, герои могут вернуться в обыденный мир. Все это время они не выпускали из виду загадочный чемоданчик с эликсиром, добытый в главном испытании.

Вульф сопровождает киллеров на свалку автомобилей, где они оставляют свою машину вместе с телом. попрощавшись с ними, он уезжает с девушкой по имени Ракель, дочь хозяйина свалки: опытный наставник радуется эликсиру, полученному за соблюдение правил Вселенной по имени Кино. За почтительное поведение Джулс удостоивается похвалы: «Уважение к старшим — признак сильного характера».

## «ЭПИЛОГ»

В послесловии автор возвращает нас туда же, где фильм начинался, — в кафетерий. Пока Тыква и Зайка планируют ограбление, Винсент и Джулс обсуждают последние события: первый, как всегда, не склонен придавать произошедшему слишком большое значение, а второй уверяет, что свершилось чудо. Джулс решает уйти из преступного мира и «бродить по земле», как Кейн из сериала «Кунг-фу». Он пережил нравственное возрождение и стал другим человеком. Винсента все это совершенно не трогает, он встает и направляется в туалет, впоследствии именно при таких обстоятельствах он будет убит.

Джулсу представляется возможность испытать свою решимость, когда Тыква и Зайка вскакивают со своих мест, крича и размахивая пистолетами. Тыква пытается завладеть эликсиром, добытым героями. Открыв загадочный чемоданчик, грабитель замирает, замороженный. (Эта сцена переключается с темой ложного претендента, который появляется, когда герой готов забрать заслуженную награду.)

Взяв Тыкву на мушку, Джулс спокойно, но твердо разговаривает с ним и его напарницей, а затем отдает им свой кошелек, чтобы они оставили чемоданчик в покое. Это последний момент фильма, когда герои балансируют на грани жизни и смерти. В третий раз звучит цитата из Библии, но теперь она имеет для Джулса совершенно иной смысл. Раньше он ассоциировал себя с божьим гневом, несущим гибель неправедным, а теперь стремится стать тем, кто «во имя милосердия и доброты ведет слабых за собой сквозь долину тьмы». В прошлом бездумный убийца, Джулс поднялся на другой уровень сознания и теперь способен употребить свои навыки воина во благо. Урегулировав ситуацию, которая могла бы обернуться трагедией, он уходит с эликсиром в руках. С легкостью, какой мог бы позавидовать сам мистер Вульф, вчерашний бандит уладил конфликт, грозивший стать смертельным по меньшей мере для одного из участников. Перестав быть безжалостным киллером, Джулс сменил роль тени на роль истинного героя. Тыква и Сладкая Зайка удаляются: их эликсир — сохраненные жизни. Неудачливые грабители остались целы благодаря тому, что, образумившись под дулом пистолета, приняли правильное решение. Если им хватит ума, они поднимутся на следующую ступеньку лестницы своего мира, где их будут ждать приключения на уровне Винсента и Джулса.

Друзья выходят из кафетерия с заветным чемоданчиком. Фильм кончается, но мы знаем, что если восстановить хронологическую последовательность событий, то до финала еще далеко: герои зайдут в бар, чтобы передать портфель Марселласу, Винсент выкажет неуважение Бутчу, а затем пройдет главное испытание в паре с Мией. Бутч выиграет матч, который должен был проиграть, застрелит Винсента, а затем сам едва не погибнет, попав вместе с Марселласом в лапы к садистам. Если выстроить все события сюжета по временной оси, то последним окажется момент, когда боксер садится на мотоцикл и уезжает из города со своей девушкой.

Кажется, что тема «Криминального чтива» — испытание человека на прочность. Персонажи сталкиваются со смертью и по-разному

на это реагируют. Несмотря на релятивистскую тональность фильма, авторы тем не менее придерживаются моральных принципов. Верша божественное правосудие, они убивают Винсента в наказание за то, что он нарушает нравственные заповеди фильма, а Джулса и Бутча оставляют в живых в награду за правильный выбор в рамках системы координат кино. В этом плане картина при всей ее кажущейся нетрадиционности™ вполне традиционна: мораль столь же неумолима, как у Джона Форда или Альфреда Хичкока.

Наиболее интересна история Винсента, который проходит испытания на двух различных аренах

с различными результатами. На арене любви и преданности, то есть во время встречи с Мией, он смел и благороден, как рыцарь, и это продлевает ему жизнь. Однако проверки на уважение к божественным силам и более опытным товарищам Винсент не выдерживает, и наказание не заставляет себя ждать. Мы вновь убеждаемся в том, что многое в этой жизни относительно: успех на одном поприще не означает успеха во всем.

Переплетенные пути героев — Винсента, Джулса и Бутча — показывают нам полный спектр возможностей, включающий драматические, трагические, комические и сверхъестественные ситуации. Как и сам миф в определении Джозефа Кэмпбелла, сюжет «Криминального чтива» демонстрирует изменчивость, но вместе с тем удивительное постоянство и настойчиво внушает нам волнующую мысль о том, что предстоит испытать гораздо больше, нежели можно узнать и рассказать.

### «МУЖСКОЙ СТРИПТИЗ»

Этот низкобюджетный фильм, выпущенный кинокомпанией 20th Century Fox (точнее, ее подразделением Searchlight) в то же время, что и «Титаник», представляет собой полную противоположность ленте Кэмерона. В обеих картинах используются сюжетные схемы путешествия героя, но если гибель гигантского лайнера показана в эпических традициях старого Голливуда, то в «Мужском стриптизе», снятом в иконоборческом духе независимого кино, масштаб скромнее, однако мифологические модели читаются не менее четко.

Это рассказ о забавных приключениях приятелей, чей обыденный мир — унылые улицы Шеффилда. Мужчины не похожи друг на друга: традиционной и нетрадиционной ориентации, худые и толстые; представители разных рас и социальных слоев. Тем не менее перемены, происходящие в обществе, заставляют персонажей объединиться. Фильм открывается бодрыми кадрами старого киножурнала. В 1960-е Шеффилд был процветающим промышленным городом, где мужчины чувствовали себя мужчинами: они кормили семью, и домашние с ними считались. Теперь мир перевернулся с ног на голову. Заводы закрылись, рабочие остались без мест, в экономике на первое место выдвинулась сфера услуг. В новых условиях главными добытчиками стали женщины.

Центральный персонаж, Гэз, — не вполне повзрослевший мужчина, чей инфантилизм мешает ему общаться с женой и ребенком. Внешняя проблема Гэза — наскрести немного денег, но внутренняя задача — заслужить уважение сына и обрести уважение к себе. Зовом к странствиям становится для героя известие о том, что его жена, пользуясь своим независимым положением, посещает с подругами мужской стриптиз. У Гэза появляется идея создать собственное шоу, взяв в «кордебалет» других безработных.

Те, с кем герой делится своим планом, первоначально отвергают зов, не желая выставлять себя напоказ. У этих мужчин, как и у любых других, много ревностно оберегаемых тайн: Гэз умалчивает о том, что сидел в тюрьме, толстый Дейв скрывает отсутствие сексуального влечения (из-за чего жена думает, будто он завел роман на стороне). Джеральд, бывший руководящий работник сталелитейного предприятия, утаивает от жены, что потерял работу несколько месяцев назад. Заводской охранник Ломпер никому (пожалуй, даже самому себе) не желает признаваться, что он гомосексуалист. Гай не умеет танцевать, но компенсирует свой недостаток, открыв приятелям секрет: из них всех у него самый большой член. Добровольно разоблачившись, он подает пример другим персонажам, которые начинают раскрывать свои тайны по мере развития сюжета. Лучший танцор в группе — Конь. Он и Джеральд, в свое время

посещавший вместе с женой уроки бальных танцев, становятся для остальных участников шоу кем-то вроде наставников. Кстати, у Коня тоже есть секрет: мы так и не узнаем, откуда взялось это прозвище.

Наставником Гэза в этом приключении выступает его сын Натан — мифологический мудрый отрок, который еще в начале картины озвучивает свое желание: «Ну почему мы не можем жить нормально?!» Он заставляет отца быть честным и не прекращать поисков, а в финале помогает ему собраться с силами перед решающим испытанием верности поставленной цели.

Первый порог Гэз переступает, когда начинает проводить кастинг участников будущего шоу. Приняв в группу бывшего начальника, который первоначально решительно отказывался от этой затеи, герой превращает врага в союзника. Мужчины начинают постепенно раскрываться и входят в особенный мир, доверяя друг другу и привыкая быть честными и не стесняться своей уязвимости.

Роль приближения к сокрытой пещере выполняют репетиции, во время которых персонажи многое узнают о себе. На этапе главного испытания они встречаются со смертью: у Ломпера умирает мать, а Дейв хочет уйти из шоу. Вдобавок ко всему мужчин арестовывают за непристойное поведение: они репетировали в заводском помещении, находившемся под видеонаблюдением. Кажется, что затея провалилась, но вместо этого герои получают награду: оказывается, арест послужил им хорошей рекламой, и слухи о шоу расползлись по всему городу. Ломпер и Гай тоже вознаграждены: убегая от полиции, они выясняют, что любят друг друга.

Другая сюжетная нить ведет к Дейву, который выдерживает главное испытание — испытание на честность, открыв жене истинную причину своих сексуальных проблем. Награда для него — ее слова, что она все равно любит его, и это придает ему сил для возвращения в стрип-шоу. По пути домой он идет к своим друзьям, и они вместе готовятся к премьере.

Зал набит представительницами прекрасного пола, сгорающими от нетерпения. Возрождению предшествует сцена, когда Гэз леденеет при мысли о предстоящем публичном раздевании. Он стесняется не только женщин, но и мужчин, оказавшихся в числе зрителей. Символ смерти в данном случае связан с моментом отказа героя от участия в группе, когда друзья вынуждены выйти на сцену без Гэза. Но сын ободряет его, и он возрождается: присоединяется к товарищам, тем самым сдав финальный экзамен на честность и решимость идти до конца. Акт полного обнажения означает возвращение с эликсиром самопознания, взаимопомощи, взаимопонимания и самоуважения. Они нашли новый способ быть мужчинами в новом обществе.

«Мужской стриптиз» заражает зрителя оптимизмом, юмором, заводными танцами и музыкой, и, что особенно важно, обстоятельства и персонажи узнаваемы и реалистичны. Это жизнеутверждающий фильм, демонстрирующий, что его создатели, очевидно, любят людей и верят в то, что при всех своих проблемах и слабостях человек по природе добр и должен найти в себе силы измениться к лучшему. Зрители идентифицируют себя с героями, оказавшимися на обочине жизни, и испытывают удовлетворение от солидарности с ними. Изобразительные решения картины делают ее поэтичной и трогательной: взять хотя бы эпизод, где Гэз и Дейв застревают на полузатопленной старой машине посреди канала, в то время как практичный Натан благополучно выбирается на берег. Разветвленный сюжет, рассказывающий о шестерых мужчинах и одном мальчике, воспринимается как единое целое благодаря использованию мифологических моделей. Действуя по законам жанра, обыкновенные люди становятся героями, развлекая аудиторию и преподнося ей урок. А благодаря универсальным элементам путешествия героя зрители из разных стран мира могут найти в этой истории что-то свое.

## «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»

Завершая анализ воплощений концепции путешествия героя в популярном кино, я должен признаться, что на меня большое влияние оказала эпопея «Звездные войны». В то время, когда я только начинал осваивать кэмпбелловские идеи, в 1977 году вышел первый фильм цикла, известный сегодня под названием «Эпизод IV: Новая надежда» (Star Wars Episode IV: A New Hope), и я сразу же воспринял его как удивительно яркую иллюстрацию мифологических моделей. Путешествие героя представлено здесь именно так, как описано у Кэмп-белла. Фильм, ставший сенсацией в мире кино, побивший прежние рекорды и установивший новые стандарты, помог мне развить и проверить собственную концепцию.

Читая лекции о мифологических сюжетных схемах, я стал использовать «Звездные войны» как удобный пример для демонстрации этапов и принципов путешествия героя. Функции каждого сюжетного элемента этой картины просты и ясны. Она обогатила язык популярной культуры прозрачными метафорами и символами, отражающими общепринятое отношение к добру, злу, надежде и техническому прогрессу. Выход первого фильма космической саги послужил толчком для развития многомиллионной индустрии, построенной на создании сиквелов и приквелов, продаже франшиз и распространении разнообразной брендовой продукции: игрушек, приставок и т. д. На «Звездных войнах» выросло уже несколько поколений. На протяжении многих лет успех Джорджа Лукаса вдохновлял художников на смелые эксперименты. Для несметного количества зрителей эта фантастическая история выполняет ту же функцию, которую некогда выполнял миф, помогавший людям через метафоры познавать мир, дававший им точки отсчета и вдохновение для расширения своих горизонтов.

Влияние «Звездных войн» на развитие популярной культуры было бы значительным, даже если бы фильм 1977 года не получил продолжения, однако появление последующих картин цикла — «Эпизод V: Империя наносит ответный удар» и «Эпизод VI: Возвращение джедая» — утроило и без того оглушительный эффект. Джордж Лукас изначально задумывал эпопею, сравнимую по масштабам с вагнеровским «Кольцом нибелунга» — эпическим полотном, которого хватило бы на добрый десяток фильмов. Шестнадцать лет поклонники саги ждали, когда режиссер выполнит свое обещание снять новые картины о прошлом, а может быть, и о будущем героев. Всевозможные дополнительные сюжетные линии развивались авторами романов, комиксов, мультфильмов и телесериалов в рамках проекта «Расширенная вселенная “Звездных войн”», однако сам Лукас вернулся к своему плану только в 1999 году. В результате было снято три приквела о поколении предшественников Люка Скайуокера и принцессы Леи. В этих фильмах рассказывается о событиях, под влиянием которых сложился характер Дарта Бейдера — персонажа, в чьем образе воплотилось абсолютное зло.

В основе авторского плана организации огромного полотна из шести фильмов лежит полярное восприятие Вселенной в целом и героического мифа в частности как борьбы света и тени. Фильмы, снятые в 1970-е и 1980-е годы, отражают оптимистическое видение путешествия героя: молодой Люк Скайуокер проходит суровые испытания властью и яростью, в итоге обретая силу и моральное равновесие, то есть став «властелином двух миров» по терминологии Кэмпбелла. Последующие три фильма — «Скрытая угроза» (The Phantom Menace, 1999), «Атака клонов» (Attack of the Clones, 2002) и «Мечь ситхов» (Revenge of the Sith, 2005) — сделаны в ином ключе. В них встречаются светлые моменты и юмористические ноты, однако общий тон остается трагическим. Мы видим, как человек гибнет под бременем собственных пороков: злобы, гордыни, тщеславия.

Мифологическая тема, связывающая воедино все картины цикла, раскрывается в

эмоциональном поле взаимоотношений отца и сына. Существенное влияние на развитие героев оказывают приемные родители, наставники и другие фигуры, воплощающие положительную сторону мужественности: Оби Ван Кеноби, Йода, Квай Гон Джинн, дядя Оуэн и Мейс Винду. Но особенно интересна роль, которую играет в жизни молодого человека отсутствующий отец или носитель отрицательной мужской энергии.

В первых трех фильмах Люк Скайуокер узнает, кто его отец, и борется с темными склонностями собственной природы. В картине 1977 года достаточно четко прослеживается артурианская модель: юноша благородной крови растет в скромных условиях, не зная собственного происхождения. Наставник, подобный Мерлину (Оби Ван), вручает герою мощное оружие, некогда принадлежавшее его отцу, — меч, такой как Экскалибур.

В последующих двух эпизодах Люк продолжает постигать тайну своего рождения и выясняет, что они с принцессой Леей — близнецы. Отношения героя с приемными отцами эволюционируют: он теряет Оби Вана (хотя дух мастера и после смерти продолжает оберегать своего ученика) и находит нового наставника в лице Йоды. Приобретая власть над Силой, Люк противостоит соблазнам темной стороны мироздания, олицетворяемой жестоким Дартом Бейдером, который в итоге оказывается родным отцом героя. Подобно многим героям, Люк вынужден смириться с тем, что отец не идеален и что в его собственной душе есть те же опасные ростки, которые сделали из его отца злодея и тирана. Здесь сюжет приобретает вагнеровский оборот, напоминая нам о Зигфриде, вынужденном перековать сломанный меч — символ ошибок предыдущего поколения.

В фильме «Эпизод VI: Возвращение джедая» Люк проходит серьезное испытание смертью и возрождением: у него появляются возможности и основания для убийства Дарта Вейдера, грозящего переманить на сторону тьмы принцессу Лею. Герой сохраняет отцу жизнь, продемонстрировав твердую приверженность свету. Император, манипулирующий Дартом и выполняющий функцию его собственного злого отца, начинает метать в Люка молнии. Возмущенный перспективой почти неминуемой смерти сына, Вейдер переходит на противоположную сторону и уничтожает императора, а затем умирает сам. В последние минуты он просит Люка снять с него шлем, и под технологической броней обнаруживается хрупкое человеческое существо. Герой прощает раскаявшегося злодея. Сам Люк, пережив тяжелые ранения и соблазны темной стороны собственной природы, остается светлой фигурой. Он научился относиться к своим силам со всей ответственностью и употреблять их только во благо. Отец отрубил ему руку и пытался его уничтожить, но Люк способен простить даже это. В финальной сцене «Эпизода VI», теоретически завершающей весь цикл, очищенный и прощенный дух Дарта Вейдера покровительственно смотрит на сына, стоя рядом с Оби Ваном и Йодой. Их призраки объединяются в тринитарный образ отца героя.

Через шестнадцать лет после выхода «Возвращения джедая» Лукас вернулся к незаконченному полотну. Были сняты первые три эпизода, посвященные восхождению Дарта Вейдера на Олимп власти и его превращению из молодого воина Энакина Скайуокера в злого тирана.

Продолжая исследовать тему взаимоотношений отца и сына, или наставника и ученика, в фильме «Эпизод I: Скрытая угроза» Лукас показывает нам, как юный Оби Ван растет под руководством мастера Квай Тонн Джинна. Мудрый наставник и галактическая принцесса Падме Амидала находят талантливого девятилетнего мальчика Энакина Скайуокера, который томится в рабстве на пустынной планете Татуин, где в будущем вырастет его сын Люк. Ребенок обладает твердой волей и поразительно силен в механике, а также в управлении летательными аппаратами. Кажется, что сбылось пророчество джедаев: в мир пришел «избранный», который

приведет силы Вселенной в равновесие. Однако в душу мальчика уже заронены недобрые семена: он вспыльчив, его трудно контролировать. Тревожные сигналы замечает только Йода, предупреждающий Энакина о том, что гордость и злоба могут подчинить его себе.

Интересно, что, будучи мальчиком, Энакин не имеет отца в привычном смысле слова. Как и многие мифологические герои прошлого, он появился на свет чудесным образом, почти что путем непорочного зачатия: его мать была оплодотворена не мужским семенем, а микроорганизмами под названием мидихлорианы, которые, по убеждению джедаев, служат каналом передачи Силы. Главный нравственный вопрос всей эпопеи заключается в том, насколько успешно человек совершит переход из статуса природного существа в статус хозяина будущего, чьи возможности усилены мощнейшими технологиями. Авторы космической саги неоднократно предупреждают нас о том, что, как ни хороши наши машины, всецело на них полагаться опасно. Важно не потерять равновесия: развитие химии и физики не должно убить в нас человеческое. Не имея родного отца, Энакин непрерывно ищет для себя приемных родителей и восстает против них, вследствие чего постепенно превращается в жестокое машиноподобное существо по имени Дарт Вейдер.

Хронология выхода эпизодов «Звездных войн» ставит зрителя приквелов в непривычное положение. С одной стороны, юный Энакин архетипически воплощает героя, поскольку это наиболее активный персонаж, и мы беспокоимся о его судьбе. С другой стороны, трудно отождествить себя с персонажем, который, как мы знаем, в дальнейшем превратится в научно-фантастическое подобие Гитлера или Чингисхана (пусть даже он и раскается перед смертью). Приквелы имели огромный коммерческий успех, однако их воздействие на зрителя неизбежно ослаблено знанием, что герою суждено стать злодеем. Многие люди смотрели эти фильмы несколько отстраненно, не сочувствуя Энакину так, как сочувствовали Люку.

Зрительская потребность в самоотождествлении с положительным персонажем частично удовлетворяется за счет других действующих лиц: Квай Тонн Джинна, Оби Вана, принцессы Падме Амидалы. И все же в том, как аудитория восприняла первые (по времени выпуска — последние) эпизоды саги, присутствовала некоторая холодность. Лукасу следовало этого ожидать, принимаясь за реализацию столь масштабного и сложного проекта. От фильма к фильму история Энакина становится все более мрачной. В «Атаке клонов» герой, имеющий статус гения, становится жертвой собственного высокомерия. Испытывая смешанные чувства по отношению к фигурам отца, он бунтует против позитивных ролевых моделей Оби Вана и Йоды и подпадает под дурное влияние негативных воплощений отцовской энергии, таких как сенатор Палпатин/Дарт Сидиус.

Самое человеческое из всех чувств, любовь, просыпается в душе Энакина благодаря принцессе Амидале, на которой он тайно женится. Но после того, как от рук разбойников-тускенов погибает мать героя, он теряет способность любить. В сцене, перекликающейся с классическим вестерном Джона Форда «Искатели» (1956), Энакин видит следы зверского убийства дорогого ему человека и ожесточается на весь мир. Охваченный жадой мести, герой утопает в крови, чем почти бесповоротно лишает себя права на наше сочувствие.

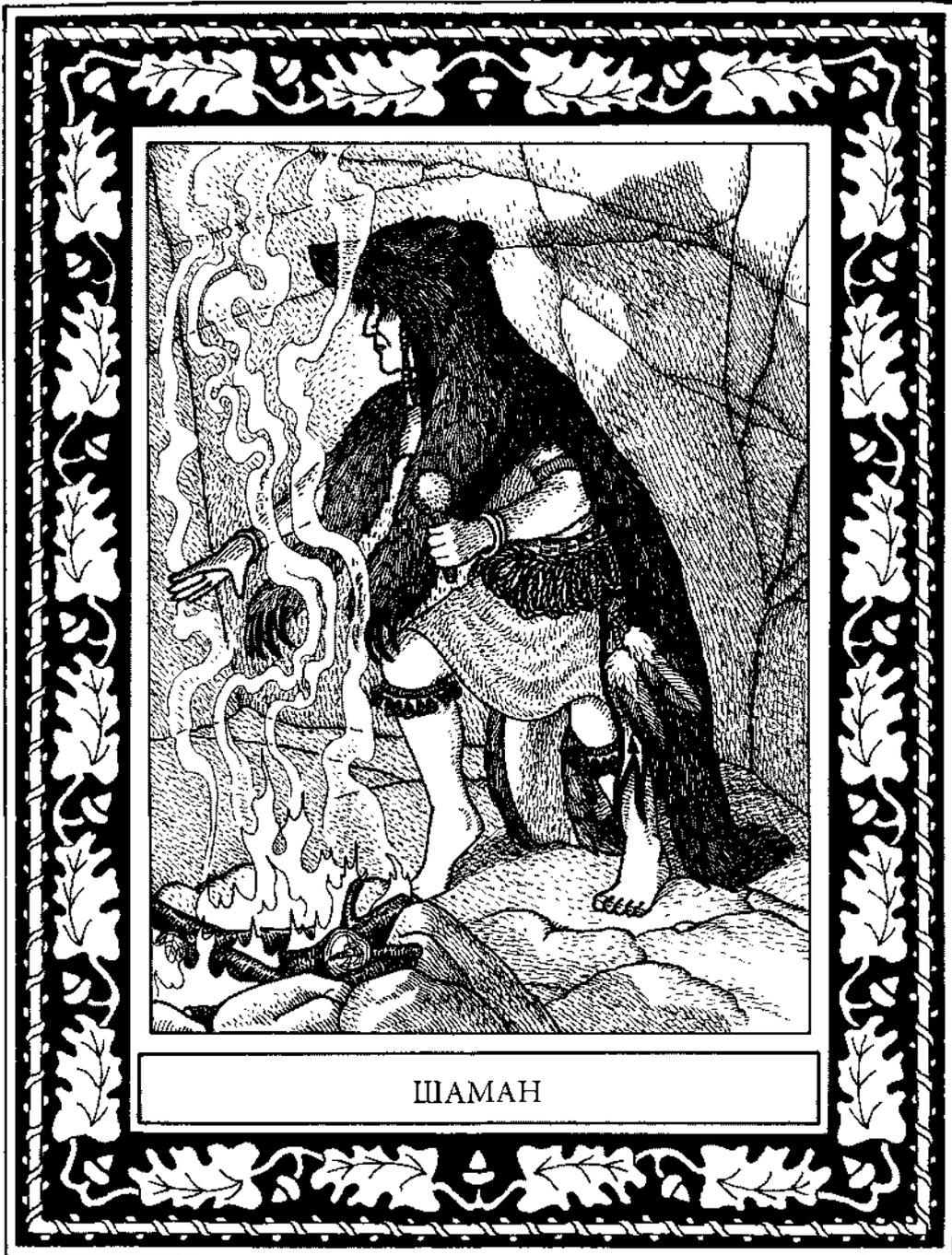
В третьем эпизоде, «Месть ситхов», Энакином овладевает страх потерять принцессу Амидалу. Его преследуют вещие сны, в которых она умирает при родах. Так герой становится легкой добычей для сенатора Палпатина, обещающего ему чудесный эликсир, способный спасти людей от смерти. Впоследствии Энакин неоднократно ошибается: он мешает своему позитивному наставнику, джедаю Мейсу Винду, убить Палпатина, и в итоге Палпатин убивает Мейса Винду; Амидала просит героя отказаться от погони за властью, но он не слушает ее, лелея

напрасную надежду однажды свергнуть императора. Как ни парадоксально, Энакин, по сути, сам становится причиной того, чего больше всего боялся, то есть смерти жены. Он едва не душил Амидалу, заподозрив ее в предательстве. Сердце ее разбито, и, родив Люка и Лею, она умирает. Превращение Энакина в монстра становится окончательным в результате дуэли с Оби Ваном, который отсекает бывшему ученику обе руки и одну ногу, после чего тот падает на берег вулканической реки. Палпатин, под чьей личиной, как выясняется, скрывался коварный Дарт Сидиус, спасает калеку и превращает его в бесчеловечного Дарта Бейдера. При такой трагической развязке остается единственная надежда — на то, что маленьких Люка и Лею вырастят суррогатные родители. Мальчик отправляется к тете и дяде на Татуин, а девочку берет на воспитание знатная семья Органа с планеты Алдераан.

Зрители и критики неоднозначно отреагировали на появление приквелов. Одним не понравился юмор, во многом построенный на образе комического персонажа Джа-Джа Бинкса; других разочаровало то, что эпопея частично утратила свою яркую жизнерадостную атмосферу. Возможно, эта смена тональности имеет субъективную причину: Лукас вернулся к проекту 1970-х годов уже очень зрелым человеком. Снимая первые три фильма «Звездных войн», он был еще молод и с надеждой смотрел в будущее, но к 1999 году успел превратиться из дерзкого экспериментатора в ответственного отца и главу целой сети кинокомпаний. Хотя эпизод «Скрытая угроза» посвящен детству героя, Энакин похож не столько на ребенка, сколько на уставшего от жизни взрослого.

После выхода шестой картины Лукас заявил, что его план выполнен. Однако созданная режиссером вселенная продолжает прирастать многочисленными книгами, комиксами, мультсериалами и играми. Она живет собственной жизнью, независимой от авторского замысла. «Звездные войны» продолжают существовать благодаря творчеству тех, кто полюбил этот мир и сделал его своим. Нам же остается лишь загадывать: возможно, однажды в будущем проект киноэпопеи Лукаса реализуется в своем первоначальном, самом масштабном варианте, предполагающем не шесть фильмов, а гораздо больше. И тогда появятся седьмой, восьмой и девятый эпизоды, рассказывающие о новых приключениях Люка, Леи и Хана Соло или же о подвигах их потомков и учеников. Интересно, какой взгляд на мир отразится в этих фильмах будущего и как изменится тон повествования, когда выбор, предоставляемый людям Силой и техническими возможностями, станет еще сложнее. Показав идеал добра в первых трех картинах и исследовав корни зла в приквелах, Лукас и его последователи могут синтезировать энергию существующих шести эпизодов, создав новую трилогию, где свет и тень наконец-то уравновесят друг друга.

В 2001 году я принял участие в работе над документальным фильмом «Далекая, далекая галактика», в котором рассматривается «феномен “Звездных войн”», переживавших в ту пору новый подъем в связи с возобновлением проекта. Поклонники космической саги рассказали о том, какое место она занимает в их жизни. Поскольку сама эпопея Джорджа Лукаса — история об отцах и сыновьях, авторы документального фильма сделали очевидный вывод: «Звездные войны» — одно из редких культурных явлений, способных объединять поколения. Опрошенные молодые люди зачастую отмечали, что картины этого цикла принадлежат к числу немногочисленных фильмов, которые дети могут смотреть вместе с родителями. Для многих зрителей «Звездные войны» стали частью семейных воспоминаний. Несмотря на некоторые просчеты и ошибки, космическая сага в целом представляет собой впечатляющее достижение мифологического воображения, продолжая многовековую эпическую традицию и доказывая, что энергетический потенциал концепции путешествия героя еще далеко не исчерпан.



ШАМАН

## ПУТЕШЕСТВИЕ ПИСАТЕЛЯ

Модель путешествия героя ценна для нас тем, что не только охватывает мифологические и сказочные сюжетные схемы, но и представляет маршрут, по которому должен пройти каждый, чтобы стать писателем, да и просто человеком. Путешествие героя и путешествие писателя во многом совпадают. Решившись создать собственную историю, вы встретите преграды, пройдете испытания, познаете тяготы и радости творчества и, наконец, удостоитесь награды. На дороге вас будут поджидать тени, оборотни, наставники, плуты и привратники. Работа писателя — это зачастую опасное путешествие в недра собственной души, чтобы добыть эликсир опыта — хорошую историю. Низкая самооценка и нечеткие цели могут стать тенями, омрачающими ваш труд, редакторские требования, или ваши собственные стандарты могут преградить вам путь, подобно привратникам. Вас наверняка будут дразнить и мучить многочисленные плуты: несчастливые стечения обстоятельств, проблемы с компьютером, недостаток времени или самодисциплины. Отвлекающий шум жизни и грезы о невероятном успехе — оборотни, способные соблазнять и ослеплять писателя, установленные сроки, цензура и проблемы со сбытом — преграды и испытания, проходя которые художник словно бы умирает, но затем возрождается, чтобы продолжить творить.

Писательский труд сродни магии. Придумав хотя бы самую незамысловатую историю, вы совершаете нечто сверхъестественное, граничащее с телепатией. Только подумайте: стоит вам нанести на бумагу несколько знаков в определенной последовательности, и, может быть, через тысячу лет кто-то живущий в совершенно другом мире узнает ваши самые сокровенные мысли. Творчество преодолевает пространственно-временные границы и даже побеждает смерть.

Многие народы воспринимали буквы своего алфавита как нечто большее, нежели просто символы, используемые для повседневного общения, оформления сделок и записи исторических событий. Люди верили, что это магические знаки, способные насыщать чары и предсказывать будущее. Скандинавские руны и древнееврейские буквы были не только общепринятыми сочетаниями палочек и черточек для передачи звуков речи, но и символами, имеющими космическое значение.

Отношение к письменности как к чему-то волшебному прослеживается и в современном английском языке. Слово *spell*, означающее «писать» или «произносить слово по буквам», не случайно имеет и другое значение — «зачаровывать», «околдовывать»: когда мы пишем, мы в каком-то смысле колдуем, наделяя произвольные значки смыслом и силой. Есть пословица: «Палки и камни ломают кости, но от слова никому вреда не будет». С этим никак нельзя согласиться: все мы знаем, что слово способно убить или воскресить человека. Письмо, телеграмма или телефонный звонок бывают порой сокрушительнее молота. Простые буквы на бумаге или колебательные движения воздуха могут принести нам горе или радость, если из них складывается «Виновен!», «Готовсь! Цельсь! Пли!», «Я согласна!» или «Мы бы хотели купить ваш сценарий». Они способны ранить или излечить своей магической силой.

Целебная сила слова поистине чудесна. Подобно шаманам и знахарям, писатель способен врачевать.

## ПИСАТЕЛИ И ШАМАНЫ

Шаманов иначе называют ранеными целителями. Как и художники, они отделены от остального мира собственными снами и видениями, своим уникальным опытом. Как и художники, они

учатся, проходя тяжелые испытания. Иногда шаманом становился тот, кто заболел опасным недугом, покалечился, сорвавшись со скалы, попал в лапы льву или медведю. Его собирали буквально заново по частям. В некотором смысле он умирал и возрождался, обогащенный опытом, который давал ему особые способности. Многие писатели приходили к своему ремеслу после того, как жизнь наносила им серьезный удар.

Часто о своем будущем предназначении шаман узнает из сна или видения, в котором духи или боги увлекают его в странствия по другим мирам, где ему предстоит преодолеть суровое испытание. Его кладут на стол, вынимают и ломают все его кости. На его глазах все его кости и органы разъединяют, обрабатывают и соединяют заново. Человек переключается на другую частоту, как радиоприемник, обретая способность передавать своим собратьям сообщения из других миров.

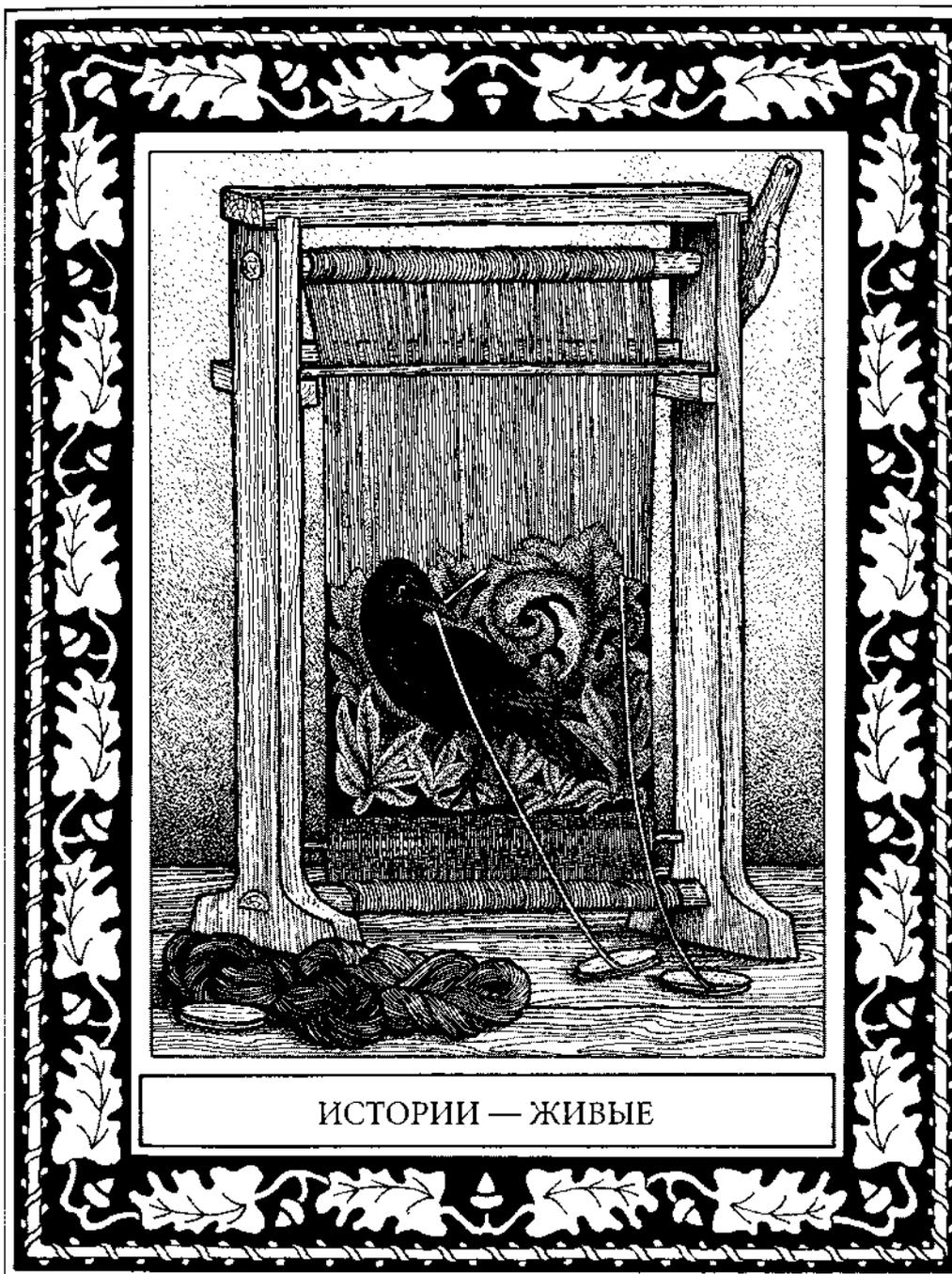
После этого они возвращаются в свои племена с новыми возможностями. Теперь они могут преодолевать границы времени и пространства, принося из своих духовных странствий мифы и метафоры, которые направляют и лечат людей, наполняют смыслом их жизни. Врачеватели душ выслушивают загадочные сны своих соплеменников и придают этим странным образам форму понятных и поучительных историй.

Писатели, как и шаманы, получают божественный дар. Они не просто путешествуют в чужие миры, но и создают собственные. Сочиняя, мы проникаем в глубины нашего воображения. Поэтому каждый, кто всерьез пробовал писать, знает, что эта работа требует уединения и полной сосредоточенности: осваивать новые духовные пространства — дело нелегкое.

Отправляясь в другой мир, художник не просто грезит наяву. Он впитывает увиденное, чтобы принести полученный опыт домой и поделиться им с окружающими. Наши истории исцеляют людей, помогают им лучше понимать себя, делают мир прекраснее.

Используя древние архетипы и сюжетные схемы, мы, сегодняшние писатели, опираемся на плечи сказителей и шаманов далекого прошлого. Стремясь лечить людей мифологическим эликсиром, мы превращаемся в современных шаманов. Мы задаемся вечными детскими вопросами, ответы на которые издавна ищет миф: кто я? Откуда появился? Что со мной станет после смерти? Каково мое предназначение в жизни? Куда заведет меня мое собственное путешествие героя?

ПРИЛОЖЕНИЯ



## ИСТОРИИ — ЖИВЫЕ

**Источник всего, что создает человек, — творческое воображение.**

**В таком случае какое право мы имеем пренебрегать им?**

Карл Густав Юнг

**Какая встреча! Кто я, ты, конечно, знаешь,**

**Но суть моей игры едва ли понимаешь.**

Роллинг Стоунз. Сочувствие дьяволу

### **Истории—живые, они обладают сознанием и отвечают человеческим чувствам.**

В 1980-е годы, когда на студии Disney происходила внутренняя перестройка, меня попросили сделать обзор сказок народов мира и выбрать сюжеты, которые можно было бы красочно экранизировать, как «Белоснежку» и «Золушку» братьев Grimm или «Спящую красавицу» в обработке Шарля Перро. Так я открыл своеобразную лабораторию, где мог изучать старых друзей из моего детства, таких как Рапунцель и Румпельштильцхен, которые еще не успели попасть в руки к Уолту Диснею. У меня появилась прекрасная возможность проанализировать сказки разных народов, найти в них сходства и различия, определить принципы, лежащие в основе построения сюжетов.

Блуждая в мире книг, обычно называемых детскими, я, взрослый человек, сделал некоторые выводы о фольклоре и литературе — этих великих и загадочных порождениях человеческого ума. Прежде всего, я убедился в том, что вымышленные истории обладают целительной силой: они помогают нам преодолевать трудности, показывая, как справились со своими невзгодами люди, в чем-то похожие на нас. Такие примеры порой вдохновляют человека на то, чтобы начать жить по-новому. Не сомневаюсь: сказки необходимы человечеству для выживания. Воплотив в себе нашу способность к образному мышлению, они помогли нам передавать накопленную мудрость из поколения в поколение, что сыграло важную роль в эволюции *homo sapiens* как вида. Люди меряют и перестраивают свою жизнь, сравнивая себя со сказочными персонажами и пользуясь сказочными мотивами, главным из которых остается мотив дороги. Любая хорошая история показывает нам, по меньшей мере, два путешествия: внешнее и внутреннее. В первом случае герой старается выполнить какое-то трудное задание или что-то добыть во внешнем мире, во втором — он переживает духовный кризис или должен испытать себя на прочность, чтобы в итоге стать другим. По моему убеждению, сюжеты любимых книг являются для нас чем-то вроде компасов и карт, помогая нам лучше ориентироваться в мире, лучше понимать жизнь и самих себя, свои отношения с окружающими и свою ответственность перед ними.

Из всех сделанных мною выводов один оказался особенно полезным при работе над кинопроектами: истории — живые, они обладают сознанием, откликаются на наши эмоции и желания.

Мне всегда казалось, что истории — живые сознательные существа. Как и у людей, у них есть цели, планы, замыслы. Они могут потребовать чего-то от человека: например, пробудить вас, сделать вдумчивее и активнее. Под видом развлечения вам преподносится урок. Украшая досуг читателя/зрителя, книги и фильмы обучают и закаляют его. Показывая нам, как кто-то решает нравственные вопросы и проходит суровые испытания, они заставляют нас сравнивать себя с героями, а значит, понемногу меняться, становиться человечнее.

Свойство одушевленности постоянно проявляется в сказках, например в одной из сказок братьев Гримм «Румпельштильцхен», рассказывающей о карлике, умевшем прясть золотую нить из соломы и лелеявшем странную мечту заполучить человеческого ребенка. Под разными забавными именами этого низкорослого хитреца знают во многих странах Европы — в Швеции, Финляндии, Голландии, Франции, Италии.

В годы моего детства сказка о Румпельштильцхене поставила передо мной немало сложных вопросов: кто он? Откуда берет свои удивительные силы? Зачем ему человеческое дитя? Чему научилась героиня, повстречавшись с ним? Впоследствии, став консультантом студии Disney, я вернулся к этой сказке, и, хотя многие тайны остались неразгаданными, одно мне стало совершенно ясно: истории — живые, они активно откликаются на желания и чувства персонажей, и они сочиняются для того, чтобы чему-то нас научить.

## ИСТОРИЯ РУМПЕЛЫНТИЛЬЦХЕНА

Сказка начинается с архетипической ситуации «девица в беде». Юная красавица, дочь мельника, попадает в затруднительное положение: ее отец похвастался королю, что она большая искусница — даже из соломы способна золото прясть. Поняв это буквально, король обрадовался: «Такой талант мне по вкусу!» — и запер девушку в своем дворце, в комнате, где не было ничего, кроме прялки да охапки соломы. Узницу предупредили, что она будет казнена, если к утру не исполнит отцовское обещание, то есть не изготовит клубок золотой пряжи.

Не зная, как быть, бедняжка начинает плакать. Вдруг дверь открывается, и входит маленький человек. Он спрашивает, из-за чего красавица так горюет. Очевидно, его привлекли сюда сильные эмоции, на которые у сказочных существ отличное чутье. Когда девушка объяснила, в чем дело, карлик успокоил ее: «Нет проблем, я сделаю это, только вот что я получу взамен?» Героиня снимает с шеи ожерелье, а карлик садится и начинает крутить колесо, наматывая на катушку золотую нить.

Утром человек исчез. Обрадованный король из жадности запирает девушку в комнате, где помещается еще больше сена, которое она опять должна все без остатка превратить в золото — иначе простится с жизнью. Снова бедняжка, отчаявшись, принимается плакать, и снова появляется маленький человек. На сей раз она отдает ему за помощь свое кольцо. Колесо крутится, крутится и крутится, превращая солому в золото.

Монарх, к своему удовольствию, получает огромные катушки сверкающей драгоценной нити, но опять проявляет жадность и сажает героиню в самую большую во дворце комнату, доверху набитую соломой. Если Мельникова дочка выпрядет все это к рассвету, король на ней женится, если нет — убьет ее.

Заслышав плач девушки в запертой комнате, карлик-чародей является к ней в третий раз, но у нее уже не осталось ничего, чем она могла бы его отблагодарить. Тогда он спрашивает: «Отдашь ли ты мне своего первенца, если станешь королевой?»

Предпочтя не загадывать на будущее, героиня соглашается. И снова крутится колесо, а гора соломы превращается в золото. Король сдержал слово, сделав дочку мельника своей женой, а через год у нее рождается прелестное дитя.

И вот однажды к молодой королеве является карлик и требует ребенка за то, что спас ее жизнь. Испуганная мать предлагает маленькому человечку все сокровища королевской казны, но тот отвечает: «Живая душа дороже любых сокровищ». Героиня плачет, умоляя карлика пощадить ее, ведь, как мы видели, он так чувствителен к эмоциям людей. Станный человек выдвигает

новое условие: если в течение трех дней королева скажет, как его зовут, дитя останется при ней. Только она никогда не догадается, уверяет он, так как имя у него очень необычное.

Целую ночь героиня перебирает все имена, какие только слышала. Повсюду разосланы гонцы, которым приказано составить список редких человеческих имен. В первый день все предположения оказываются неверными. Во второй день королева рассылает гонцов еще дальше, но в их списках снова не оказывается имени карлика. Он уходит, смеясь, уверенный в том, что ребенок достанется ему.

На третий день самый преданный слуга героини сообщает ей об успехе: он не узнал новых имен, однако набрел на домик, расположенный на самом краю королевства, на вершине холма. Перед входом горел костер, а вокруг костра плясал смешной карлик, скандируя при этом стишки, из которых и стало ясно, что зовут его Румпелыптийльцхен.

И снова маленький человек приходит в покои королевы, он уверен, что она не сможет угадать его нелепое имя. Но после двух неудачных попыток («Конрад? Генрих?») она называет правильное имя: «Румпелыптийльцхен!» Развязка происходит быстро: вскричав «Тебе, не иначе, подсказал сам дьявол!», карлик со всей силы топает правой ногой, проваливается под пол и застревает в земле. Пытаясь выбраться, он хватается обеими руками левую ступню, дергает за нее и разрывает себя пополам.

Именно так и должен был кончить тот, кто пожелал разлучить человеческое дитя с родной матерью, правда? Или нет?

Кто это удивительное существо, способное проходить сквозь запертые двери и пряхть золотые нити из соломы? Хотя в сказке его и называют человечком, на самом деле он, очевидно, принадлежит к племени эльфов, гномов или других удивительных обитателей фольклорного мира. Вероятно, устные сказители умалчивали об истинной сущности Румпелыптийльцхена, поскольку нечистая сила известна своей привычкой появляться там, где ее поминают. Но средневековый слушатель наверняка и сам понимал, что речь идет о сверхъестественном существе из волшебной страны, жители которой являются, когда вздумают, и только тем, кому захотят. Они интересуются людскими детьми, и их привлекают сильные человеческие чувства.

Жизнь сказочных существ издревле считалась довольно печальной, поскольку им не хватает многих вещей, воспринимаемых человеком как должное. По одной из версий, они не могут размножаться и потому проявляют большое внимание к детям, иногда даже воруя их у родителей. (Так, в комедии Шекспира «Сон в летнюю ночь» любимой игрушкой Титании, королевы эльфов, был похищенный индийский принц.) Забирая себе человеческого младенца, существа, подобные Румпелыптийльцхену, оставляют вместо ребенка полено или бездушного двойника.

В отношении эмоций эльфы и гномы, судя по всему, отличаются от нас — не случайно всплески наших чувств так интересуют и привлекают их. Сказочный мир словно бы существует параллельно реальному, но соприкасается с ним под воздействием сильных человеческих переживаний. В этом смысле фантастические фольклорные существа подобны ангелам и демонам, которых можно вызвать на землю при помощи особых ритуалов и молитв, концентрирующих энергию. В некоторых источниках говорится, будто простые чувства, такие как любовь или печаль, недоступны обитателям волшебной страны и им любопытно узнать, что они теряют.

Когда я перечитывал сказку о Румпелыптийльцхене, меня поразило то, насколько быстро горькие слезы девушки вызвали появление карлика. Плач — своеобразное выражение какого-либо

человеческого стремления. Он эквивалентен крику о помощи: «Пожалуйста, выручите меня!» Между тем гномам и эльфам особенно интересны те человеческие эмоции, которые принимают форму желаний. В данном случае героиня желает выйти из крайне затруднительного и, казалось бы, безнадежного положения. С точки зрения причинно-следственной логики сказочного мира, проливая слезы, девушка совершает позитивное действие, которое должно привести к позитивному результату. Плача, она признавалась в собственном бессилии и отправляла сигнал бедствия в мир духов: «Найдется ли тот, кто обладает теми волшебными способностями, которые отец приписал мне, и сможет вызволить меня из беды?» По законам сказочного сюжета к ней тут же направляется помощник — фантастическое существо, способное выполнить ее невысказанную просьбу о помощи.

Однако, как водится, не обошлось без подвоха. Поначалу довольствуясь материальными подношениями, такими как ожерелье и колечко, карлик в итоге завышает цену своих услуг, требуя в качестве вознаграждения человеческую жизнь. Девушку это не слишком смущает, поскольку рождение ребенка кажется ей отдаленной перспективой: нужно еще до этого дожить, а там видно будет. Риск велик, но она готова на все, лишь бы выйти из заточения и остаться невредимой. Ее стремление избежать монаршего гнева, выраженное в сильном эмоциональном всплеске, и послужило причиной появления карлика со всеми вытекающими последствиями.

## СИЛА ЖЕЛАНИЯ

Постепенно я понял, что желание — главный принцип, лежащий в основе повествования. Герой почти всегда оказывается в затруднительном положении и хочет уйти от чего-то страшного или изменить обстоятельства. Это желание обычно находит выражение в первом действии многих фильмов. В «Волшебнике страны Оз» Дороти исполняет песню «Где-то за радугой», тем самым рассказывая нам о своей мечте оказаться в стране, где неведомы проблемы повседневной жизни. Картина «Трудности перевода» (*Lost in Translation*, 2003) начинается с того, что героиня Скарлетт Йоханссон встречает героя Билла Мюррея в холле японского отеля и сразу же произносит ключевые для фильма слова: «Как бы я хотела выспаться!», символизирующие ее жажду душевного покоя.

Первое выражение желания героя, каким бы легкомысленным оно ни было, играет в сюжете важную функцию ориентирования зрителя. Оно намечает генеральную линию истории, так называемую «линию желания», которая задает вектор движения внешних и внутренних сил героя к поставленной им цели, даже если впоследствии цель будет пересмотрена и видоизменена. Такое волеизъявление определяет полюса энергии, провоцируя конфликт между теми, кто помогает герою добиться желаемого, и теми, кто ему препятствует.

Если желание одного из персонажей не получает словесного выражения, оно может подразумеваться его тяжелым положением. Отождествляя себя с героем в беде, зритель сам начинает испытывать сильное желание — желая ему счастья, победы или свободы, и принимает ту или иную сторону из противоборствующих сил.

Независимо от того, сформулировано желание или нет, оно сопряжено с сильными эмоциями. Над дверью дома Карла Юнга красовалась надпись: «*Vocatus atque non vocatus, deus aderit*», — означающая примерно следующее: «Бог придет, даже если его не звали». Иными словами, когда складываются необходимые эмоциональные условия, когда назревает какая-то насущная потребность, звучит внутренний зов к переменам, высказанное или невысказанное желание, и тогда начинается приключение.

Ответом на волеизъявление персонажа часто становится появление вестника из другого мира,

например карлика-чародея вроде Румпель-штильцхена. Так или иначе, посланник должен подвести героя к тому, что мы называем приключениями, то есть к серии испытаний, призванных чему-то научить и героя, и аудиторию. Сюжет будет развиваться, обеспечивая герою встречи со злодеями, соперниками и союзниками, которые создадут для него необходимые трудности и помогут ему усвоить урок. Последующие события выдвинут перед персонажем нравственные дилеммы, заставив его продемонстрировать свои убеждения и характер, а нас — мысленно примерить те же обстоятельства на себя.

Неотъемлемый атрибут приключения — неожиданность. В истории все непросто. Действие идет не прямым, а обходными путями, часто заводя героя на неведомые, колдовские тропинки, воздвигая неожиданные преграды и ставя под вопрос прежний образ действий. Желания героя обычно исполняются, но необычным способом, так, чтобы он сделал важные выводы. Многие жизненные уроки можно свести к простой фразе: «Будь осторожен в своих желаниях». К такому выводу приводят нас бесчисленные научно-фантастические истории, книги и фильмы в жанре фэнтези, а также сюжеты, повествующие о любви и о реализации честолюбивых замыслов.

### **ЖЕЛАНИЕ В ПРОТИВОВЕС ГЛУБИННОЙ ПОТРЕБНОСТИ**

Механизм стремления к желанной цели, как правило, провоцирует события, в результате которых герой начинает лучше понимать себя и окружающих. Такой целью для героя порой становится то, чего он очень хочет на данный момент, но история учит его смотреть в корень, понять, в чем он нуждается на самом деле. Герой может мечтать о победе в соревновании или о том, чтобы найти клад, но выясняется, что на самом деле он нуждается в нравственном или эмоциональном уроке, усвоив который поймет, как работать в команде, как стать гибче и терпимее, как не дать себя в обиду. Идя к своему желанию, герой попадает в страшные, угрожающие жизни ситуации, заставляющие его избавляться от своих слабостей и недостатков.

Из-за препятствий на пути героя к намеченной цели история может показаться враждебной по отношению к нему. Можно подумать, что все направлено на то, чтобы отнять у героя самое ценное (вплоть до жизни), но на самом деле испытания несут ему полезный нравственный урок, важные знания о мире или возможность найти себя.

Урок преподносится в ритуальной форме в соответствии с универсальным принципом, который можно условно назвать «не только..., но и...». Этот риторический прием используется в гадательных системах, таких как китайская Книга перемен или карты Таро, и предполагает следующее: «Эта истина тебе прекрасно известна, но у нее есть обратная сторона, о которой ты вряд ли догадываешься». Через поступки героя история может продемонстрировать, что старые привычки не только тянут нас назад, но и могут разрушить, если от них не избавиться. Либо она показывает, что преодоление трудностей — путь к победе.

Анализируя шекспировского «Макбета», Лайош Эгри<sup>31</sup> отмечает, что непомерная жажда власти ведет героя к гибели, однако сам он этого не понимает, полагая, будто выбрал верный путь к трону. События, явившиеся откликом на страстное желание шотландского полководца занять престол, строятся по принципу «не только..., но и...»: тщеславие не только помогает герою стать королем, но и убивает его.

Слова «но» и «однако», очень полезные, как известно юристам, в формулировках терминов и условий, не менее ценны в риторике и художественном повествовании. Историю можно

---

<sup>31</sup> Лайош Эгри (1888-1967) — автор хрестоматийной книги «Искусство драматургии» (The Art of Dramatic Writing). — *Прим. пер.*

сравнить с абзацем или длинным предложением, где герой — подлежащее, или субъект действия, его цель — дополнение, или объект, а поступок или эмоциональное состояние — сказуемое, или предикат: «Такой-то стремится к определенной цели и делает то-то и то-то для ее достижения». Принцип «не только..., но и...» вводит в предложение «но», и получается следующее: «Такой-то стремится к определенной цели и делает то-то и то-то для ее достижения, однако последствия оказываются неожиданными, и, чтобы выжить, ему приходится меняться таким-то образом».

Хороший рассказ обязательно заставит аудиторию разделить желание героя. Это достигается в процесс идентификации, суть которого в том, что персонаж вызывает сочувствие и воспринимается как жертва невезения или понятной и простительной ошибки. Чтобы публика сопереживала герою, он должен вызывать симпатию и проявлять общечеловеческие стремления, желания и слабости. В идеале, читатели/зрители в глубине души чувствуют то же, что и персонажи. Аудитория в некотором смысле участвует в развитии действия, активно желая герою усвоить полезный урок, выжить, победить и достичь преуспевания. Она испытывает страх, когда персонаж попадает в опасную ситуацию, способную воспрепятствовать исполнению его желаний и удовлетворению его глубинных потребностей.

Именно устремления героя часто помогают зрителю идентифицировать себя с ним, поскольку у всех нас есть мечты и надежды, которые мы тайно лелеем. По сути, мы ходим в кинотеатры и читаем романы не в последнюю очередь ради того, чтобы увидеть, как исполняются наши желания. В этом смысле многие сочинители становятся для людей кем-то вроде добрых волшебников. Так, империя Диснея сделала человеческую веру в чудо основой своей корпоративной идеологии, которая прослеживается во всем, начиная с фирменной музыкальной темы «Если хочешь дотянуться до звезды» и кончая образами всемогущих добрых волшебников из «Спящей красавицы», «Золушки» и «Аладдина». Авторы популярных романов и голливудские руководители стремятся угадать тайные желания людей и исполнить их. Популярные сюжеты последних лет позволяют современным людям мысленно проделать то, о чем они мечтали: прогуляться с динозаврами, ступить на другую планету, повстречаться с фантастическими существами или окунуться в прошлое, преодолеть границы пространства и времени, одержать победу над смертью. Так называемые телевизионные реалити-шоу ежевечерне исполняют желания простых зрителей, предоставляя им возможность побывать под объективом камер, показать себя миллионной аудитории, почувствовать себя богатыми и знаменитыми. Политики и рекламщики тоже играют на желаниях публики, обещая ей безопасность и комфорт. Хороший голливудский прием — начинать с вопроса: «Не хотелось ли вам когда-нибудь научиться летать/стать невидимым/вернуться в прошлое и исправить свои ошибки?» Так устремления героя связываются с желаниями, типичными для большинства людей.

## **ЖЕЛАНИЯ АУДИТОРИИ**

Всегда полезно задуматься о том, чего зрители/читатели хотят для себя и чего желают герою. Как писатели мы ведем с аудиторией хитроумную игру. Через персонажа мы задаем какое-то сильное желание, а потом на протяжении большей части истории чиним ему всевозможные препятствия, так что кажется, будто он никогда не сможет достичь желаемого. Однако в финале мы вознаграждаем героя и показываем, как он преуспел, преодолевая трудности, борясь с врагами, пересматривая свои задачи и порой понимая, что изначально он стремился не к тому, в чем действительно нуждается.

Мы сильно рискуем, опрокидывая потаенные мечты аудитории. Фильмы, авторы которых

пренебрегают зрительским желанием увидеть персонажей счастливыми и преуспевающими, зачастую делают скромные сборы. Аудитория стремится к торжеству справедливости: герой должен получить награду, соответствующую затраченным усилиям, а злодей — понести наказание, соразмерное со страданиями, которые причинил окружающим. Если же участь персонажей не соответствует нашим ожиданиям, нам кажется, что история «неправильная» и мы уходим неудовлетворенными.

Наши желания распространяются не только на положительных героев, но и на злодеев. Помню, как моя мама, пронизательный критик популярных фильмов и книг, вполголоса бормотала, когда негодяй совершал какую-нибудь гнусность по отношению к ее любимому персонажу: «Надеюсь, он умрет мучительной смертью». Если же злодей не получал по заслугам, разочарованная мама объявляла фильм плохим.

Как бы то ни было, отказ от исполнения желаний аудитории иногда оказывается эффективным решением, позволяющим автору вызвать у зрителя сильные эмоции, показать ему реалистичную картину мира, обрисовать трагическую ситуацию обреченности персонажа, чтобы предостеречь публику от каких-либо ошибок. Например, в романе Кадзуо Исигуро «Остаток дня» и в одноименном фильме Джеймса Айвори (*Remains of the Day*, 1993) дворецкий британского лорда проживает жизнь, так и не сумев наладить эмоциональную связь с другими людьми. Его желанием мы могли бы назвать стремление жестко контролировать собственную личную жизнь и не идти на компромиссы. Но за этой маской прячется глубинная жажда духовной и физической близости с любимой женщиной. Аудитория желает герою быть счастливым, воспользоваться представившейся ему на склоне лет возможностью близких отношений. Но верный своему трагическому образу, идеальный дворецкий упускает шанс, и мы чувствуем, что, хотя он получил то, чего сам хотел (спокойствие и самоконтроль), у него никогда не будет того, в чем он действительно нуждается и чего мы желаем ему и себе. Эта печальная история должна послужить нам предостережением: если мы будем отказываться от возможностей, которые предлагает жизнь, нас ждет одинокая и несчастная старость. В данном случае наше желание видеть героя счастливым менее важно, чем необходимость понять, что и мы окажемся в подобной ситуации, игнорируя голос собственного сердца.

Ориентация на желания, дающая жизнь множеству историй, — один из эмоциональных механизмов активации сюжета. Устремления должны приобретать форму действий, а мечты — быть осуществимыми, иначе жизнь превращается в бесплодное мечтательство. Желание важно именно как первая ступень пирамиды психических состояний, зерно, которое впоследствии прорастет. Оно задает импульс истории либо открывает новый этап чьей-то жизни. «Будь осторожен в своих желаниях» — это предостережение применимо к множеству ситуаций. Идея силы человеческой фантазии постоянно находит подтверждение в различных сюжетах, особенно если воображение принимает форму желаний, которые трудно контролировать. Желание и воображение вместе формируют образы ситуаций, результатов работы, вещей, которые мы хотим получить, и людей, которых ищем. Порой картинка оказывается настолько яркой, что мы воспринимаем ее как зов к странствиям и отправляемся навстречу своей мечте. На пути к исполнению желания нас почти всегда поджидают трудности и открытия. Поначалу цель может представляться нам в виде смутного образа или даже четкой, но идеализированной картинки, фантазии, не имеющей ничего общего с реальным опытом.

Чтобы жизнь человека или литературного/кинематографического персонажа шла вперед, нужно проткнуть пузырь, надутый воображением, и перейти от желания к действию — на следующую ступень пирамиды. Суть кинематографа выражает команда «Мотор!», приводящая в движение весь процесс. Мечты и желания должны пройти через горнило реальности, выдержать проверку

действием.

## ОТ ЖЕЛАНИЯ К ВОЛЕ

Попадая в конфликтные ситуации и преодолевая препятствия, персонажи могут подняться еще на одну ступень, трансформировав свое желание в волю, а это совсем иное психическое состояние. Классические философские школы и боевые искусства учат людей развивать волю, чтобы воплощать свои желания в действия и твердо придерживаться принятого курса личностного развития, невзирая ни на какие трудности и соблазны. Воля — это концентрированное желание, принимающее форму твердого намерения добиться цели, двигаясь шаг за шагом.

Воля — это своего рода фильтр, отделяющий тех, кто просто мечтает, от тех, кто действительно меняет свою жизнь, не боясь ответственности и потерь. Волевой человек выдерживает удары судьбы. Боевые искусства, так же как книги и фильмы, укрепляют нашу волю: мы становимся сильнее, падая и получая синяки. Развивающейся личности необходимы стрессы и опасности, делающие ее более жизнеспособной, прививающие ей устойчивость к конфликтам и привычку преодолевать препятствия.

Как и желание, воля приводит силы жизни в движение. Мощный волевой акт посылает миру сигнал: мол, человек чего-то хочет и готов заплатить за это высокую цену. На такой призыв откликаются всевозможные союзники и противники, у каждого из которых есть чему поучиться.

Как и желанием, волей необходимо управлять. Воля к власти может быть опасной: она способна подавлять тех, кто слабее, превращая их в жертвы. Но переход от стадии простого хотения к развитию сильной воли — необходимый этап становления личности.

Существует взаимосвязь между волей и осознанными потребностями. И то и другое порождается желанием. Как только вы переходите от простого желания к пониманию того, что вам действительно нужно, у вас появляется возможность придать своим смутным устремлениям волевою форму. Все уровни вашего существа могут согласованно работать на достижение реальной цели. Девушка из сказки «Румпельштильцхен» начинает как пассивная жертва: она просто сидит и плачет, желая оказаться где угодно, только не в запертой комнате королевского замка. Став немного старше, она понимает, что должна защищать жизнь своего ребенка, и тогда проявляет волю и прикладывает усилия снова и снова, пока не добивается своего.

Язык игрового кино и мультипликации, особенно в диснеевском варианте, как правило, ограничивается тем, что показывает нам магическую силу желания. Следующие ступени пирамиды не получают явного выражения, однако подразумеваются. Часто фантастические сюжеты посвящены исключительно действию механизма желаний в духе концепции «Будь осторожнее в своих желаниях». Они показывают читателю/зрителю: мечта может быть благородной или реалистичной, не принимая форму волевых усилий, направленных на результат. Иногда вся история разворачивается в плоскости хотения, приводящего не к развитию сильной воли, а к появлению нового повода: безотчетное желание переносится с одного объекта на другой.

Хотение и воля порой идут рука об руку с эгоизмом. Над ними, безусловно, возвышаются такие ступени эмоционального развития человека, как умение любить, сострадать или, в особо возвышенной духовной литературе, умение перерастать человеческие желания и достигать более высокой формы сознания. Тем не менее и желание, и его более развитая форма — воля — несомненно, являются важнейшими инструментами для сочинителя и обязательными этапами развития каждой личности. И желания, вероятно, самое мощное средство вдохнуть жизнь в

повествование, которое приведет в конечном итоге к поучительным выводам.

А как же бедный Румпельштильцхен, разорвавший себя пополам после того, как не осуществилось его желание заполучить ребенка с неведомой нам целью? Финал сказки кажется несправедливым: да, карлик пытался забрать дитя, но разве он не имел на это права? Королева запятнала себя как мать, променяв будущего ребенка на собственную свободу, а предполагаемый отец, жадный король, грозившийся обезглавить ни в чем не повинную девушку, едва ли мог стать для сына хорошим примером. Пожалуй, из Румпельштильцхена вышел бы не худший родитель, чем из этих двоих. Румпельштильцхен теряет ребенка из-за того, что молодая королева смогла выполнить, казалось бы, невыполнимое условие, но что если он действительно имел право на младенца, и вовсе не из-за сделки, заключенной той ночью? В конце концов, чем заняться ночью в пустой комнате, когда вся солома уже превращена в золото?

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Обращали ли вы внимание на желания, которые персонажи высказывают в начале произведения? Приведите пример. Расскажите, исполнилась ли мечта героя и если да, то каким образом.

Какова роль желания в вашей жизни? Научились ли вы осторожности в ваших желаниях? Связана ли с этим какая-нибудь история?

Каковы ваши желания на ближайшую и отдаленную перспективу, и как вы можете придать им форму воли и действия? Как это отразится на персонажах вашей истории?

Постарайтесь привести пример сюжета с неожиданным результатом в ответ на желания персонажа. Придумайте собственную историю, построенную на мотиве желания.

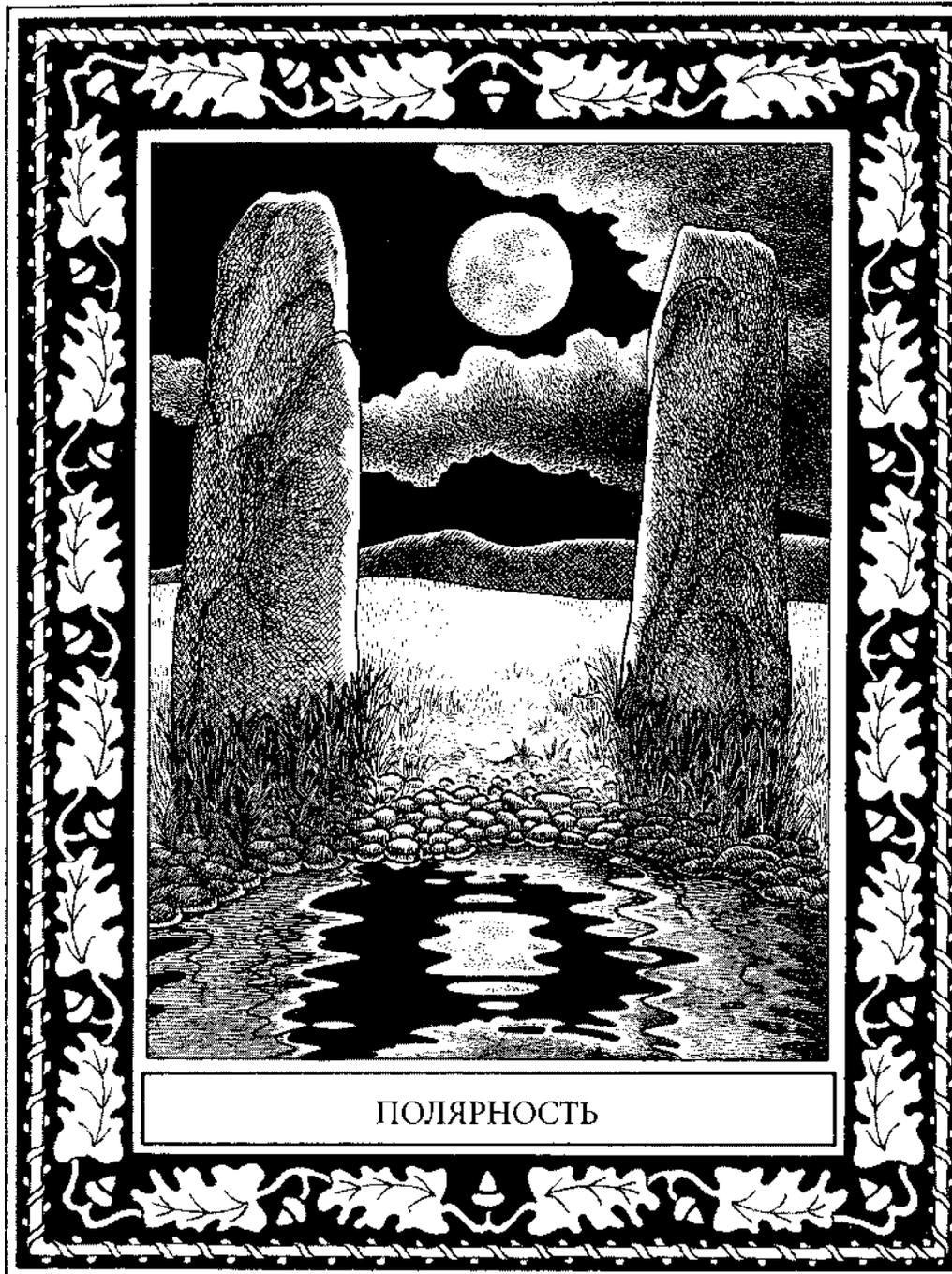
К чему явно или тайно стремятся герои известных вам сказок и мифов? Исполняются ли их мечты? Напишите современную версию сказочного или мифологического сюжета, используя идею желания.

Прочитайте миф или литературное произведение, посмотрите фильм и скажите, какие общечеловеческие желания задействованы в сюжете. Какие человеческие желания показаны в вашей собственной истории?

Верите ли вы в судьбу? Что это слово значит для вас? По-прежнему ли провиденье играет важную роль в жизни человека?

Поработайте с понятием желания методом мозгового штурма: напишите «желание» в середине пустого листа, а вокруг расположите все, что хотите получить в будущем. Выявляет ли получившийся рисунок какие-либо закономерности? Реалистичны ли ваши устремления? Как вы поступите, добившись желаемого? Что мешает вам осуществить свои мечты уже сейчас? Прodelайте то же самое с желаниями своего героя. Чего он/она хочет? Как трансформирует свои желания в волю и действие?





## ПОЛЯРНОСТЬ

Достигнув единства, развивающаяся личность начинает стремиться к двойственности.

Вуди Аллен

Неотъемлемая черта путешествия героя состоит в том, что такие истории обычно поляризованы, подобно таким природным явлениям, как электричество и магнетизм. Точно так же истории создают энергию за счет разнонаправленных сил, организующих элементы в группы с противоположными свойствами и ориентацией. Полярность — базовый принцип сочинения истории. Он складывается из нескольких простых правил, позволяющих создавать конфликт, придавать происходящему необходимую глубину и добиваться отклика аудитории.



собой поляризованный диск, обеспечивающий круговорот звезд, пыли и газа, и у него есть северный и южный полюсы, а также магнитное поле, имеющее плюс и минус. Ну и, разумеется, все современные компьютерные технологии основаны на бинарной оппозиции нуля и единицы, включения и выключения, которая при своей кажущейся простоте обладает огромным потенциалом.

Не менее очевидна полярность в способе человеческого мышления. Мы привыкли к тому, что все вопросы имеют верные и ошибочные ответы, все утверждения либо правдивы, либо ложны, люди добры или злы, психически нормальны или больны. Все, о чем я могу подумать, реально или нереально. Кто не со мной, тот против меня. Иногда эти категории продуктивны, но они не всегда объективно отражают действительность и зачастую нас ограничивают. Прием поляризации активно используют политики, разжигая в людях любовь или ненависть и искусственно разделяя мир при помощи противопоставления «мы — они». Такая картина реальности упрощает восприятие, но игнорирует многие промежуточные и альтернативные точки зрения.

Как бы то ни было, полярность присуща человеческим взаимоотношениям и очень важна для создания конфликта в сюжете. Персонажи и связи между ними обнаруживают тенденцию к поляризации в процессе роста и развития через конфликт. Полярная организация сюжета предполагает определенные правила, которым инстинктивно следуют хорошие авторы для достижения художественных задач.

## **ЗАКОНЫ ПОЛЯРНОСТИ**

### **1. ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ ПРИТЯГИВАЮТСЯ**

Притяжение противоположностей — первый закон полярности. Сюжет представляет собой своеобразный магнит, обладающий таинственной невидимой силой притяжения. Два магнита, если южный полюс одного приблизить к северному полюсу второго, станут с силой притягиваться, как порой притягиваются разнонаправленные характеры. Столкновение их несовпадающих черт привлекает и удерживает внимание аудитории.

Нередко двое влюбленных, товарищей или союзников оказываются вместе именно потому, что обладают взаимодополняющими свойствами. Первоначально разнонаправленные качества могут вызывать конфликты, но затем партнеры обнаруживают друг в друге то, чего им не хватало. Не всегда это осознавая, люди ищут в окружающих силу или слабость, которая уравновесит их собственные слабые или сильные стороны.

Когда судьба сталкивает героя и злодея, они ведут между собой борьбу, и их действия, резко контрастирующие друг с другом, демонстрируют читателю/зрителю весь спектр возможных человеческих реакций на стрессовую ситуацию. Прямо противоположные способы восприятия действительности порождают столкновение конфликтующих идей.

### **2. КОНФЛИКТ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ ПРИВЛЕКАЕТ АУДИТОРИЮ**

Наличие разных полюсов естественным образом создает противоречие: два персонажа-антипода исследуют границы возможностей, взгляды и жизненные стратегии друг друга, и для нас этот процесс чрезвычайно интересен. Конфликт привлекает к себе внимание аудитории: так же как магнит или намагниченный предмет притягивает некоторые металлы, например железо и

никель, конфликтная жизненная ситуация притягивает и фокусирует взгляд читателя/зрителя.

### **3. ПОЛЯРНОСТЬ СОЗДАЕТ НАПРЯЖЕНИЕ**

Полярность не только влечет противостояние, но и заставляет нас с беспокойством и нетерпением ожидать его исхода. Кто победит, а кто проиграет? Кто выживет? На чьей стороне правда? Каковы последствия выбора героем одной из противостоящих позиций? Поляризованные системы привлекают нас прежде всего потому, что и наша жизнь протекает в похожих условиях. Ее тоже осложняют конфликты и противоречия, организующие мир по линиям «мужчина — женщина», «родитель — ребенок», «начальник — подчиненный», «индивид — общество». Мы с интересом ждем разрешения противоречия, ожидая подсказок для урегулирования собственных проблем.

### **4. ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ МОГУТ МЕНЯТЬСЯ МЕСТАМИ**

Когда после нескольких раундов борьбы между двумя сторонами поляризованной системы конфликт обостряется до предела, силы, сближающие персонажей, могут поменять знак с плюса на минус, и тогда влечение превращается в отторжение. Два магнита, притягивающиеся друг к другу, оттолкнутся, если полюса поменяются местами. Еще секунду назад два предмета было трудно разделить, а теперь их невозможно сблизить — настолько велика сила отталкивания.

Одно из любопытных свойств электрического и магнитного полей в том, что они способны резко менять полярность. Движение энергии в системах переменного тока принимает противоположное направление по 50-60 раз в секунду. Магнитные поля небесных тел тоже меняют минус на плюс, хотя происходит это нечасто и по какому-то непостижимому для нас расписанию. По не совсем понятным науке причинам полярность гигантского магнитного поля солнца меняется примерно раз в одиннадцать лет, посылая нам сильнейшее излучение, которое окутывает Землю, как невидимое цунами, разрывая линии связи и нарушая работу электроники. Ученые полагают, что магнитное поле Земли за тысячи лет ее существования тоже неоднократно менялось. Очевидно, столь масштабные сдвиги — своего рода пульс, отражающий жизненный цикл звезд и планет.

Подобные перестроения характерны и для жизненного цикла повествования. Это могут быть кратковременные переключения внимания в пределах одной сцены или поворотные моменты всей истории. В рамках эпизода смена полярности бывает связана, например, с появлением информации, которая заставляет влюбленных иначе взглянуть друг на друга, вследствие чего на смену доверию приходит подозрительность, на смену физическому влечению — отторжение. Новость может быть ложной: в этом случае притяжение противоположностей пропадает лишь на время, однако на линии, соединяющей двух персонажей, возникает напряжение, без которого невозможен подлинный драматизм.

### **5. ПОВОРОТЫ СУДЬБЫ**

Смена полярности системы порой проявляется в том, что жизнь персонажа вдруг принимает противоположное направление: фортуна неожиданно отворачивается от него или улыбается ему, условия становятся заметно более либо менее благоприятными. В увлекательных историях подобные метаморфозы происходят с героем не менее трех-четырёх раз, иногда чаще. Некоторые сюжеты построены так, что повороты судьбы совершаются в каждой сцене. Очень

хорошо, если художник стремится любым эпизодом своего произведения обеспечить хотя бы одну значимую перемену в жизни каждого персонажа на том или ином уровне развития действия. Власть переходит из рук в руки, безответный человек вдруг дает отпор обидчику, прославленный чемпион терпит поражение — подобные взаимопревращения успеха и неудачи отражают смены полярности, обеспечивающие динамизм сюжета на всем его протяжении. Моменты поворота судьбы могут быть захватывающими и запоминающимися, как сцена из фильма «Норма Рэй» (Norma Rae, 1979), в которой героиня поднимает рабочих фабрики на протест против тяжелых условий труда.

## АРИСТОТЕЛЕВСКОЕ ПОНЯТИЕ ПЕРИПЕТИИ

В своей «Поэтике» Аристотель показывает необходимость неожиданных поворотов в развитии сюжета как важнейшего инструмента драматурга, называя их перипетиями, от слова «перипатос». Так именовалась галерея в афинском ликее, где Аристотель имел обыкновение прогуливаться вперед-назад в компании своих учеников, развивая ту или иную мысль. Возможно, чтобы наглядно продемонстрировать ученикам свою логику, он приводил им весомые аргументы в пользу какой-либо идеи, двигаясь между рядами колонн в одном направлении, а повернув в другую сторону, не менее убедительно опровергал сказанное.

По Аристотелю, резкая перемена обстоятельств жизни протагониста позволяет вызывать у зрителей необходимые эмоции: жалость к незадолго пострадавшему и ужас перед бедой, которая может постигнуть каждого. История захватывает нас, заставляя кого-то, кто немного похож на нас самих, переживать многократные повороты судьбы. Вспомните, как резко меняется ситуация в картинах «Мотылек» (PapШоп, 1973), «Влюбленный Шекспир» (Shakespeare in Love, 1998) или в романе Патрика О'Брайана «На краю земли» (The Far Side of the World): симпатичные нам персонажи, только что бывшие свободными и праздновавшие победу, вдруг попадают в полосу опасностей, разочарований и неудач.

Повороты в судьбе героя неизбежны и помогают увлечь аудиторию: мы не можем оторваться от книги, сцены или экрана, с нетерпением ожидая дальнейших событий. Нам хочется узнать, какие силы, позитивные или негативные, одержат верх в финале произведения. Даже зная, чем все закончится, как в случае с «Титаником», мы самозабвенно наблюдаем за борьбой конфликтующих начал и за реакциями персонажей на взлеты и падения, придуманные судьбой или сценаристом. В удачно построенном сюжете многократные перипетии аккумулируют энергию, приводящую к достижению катарсиса, который Аристотель считал конечной целью всего. Это взрыв, позволяющий зрителю физически выплеснуть свои эмоции в форме слез, дрожи ужаса или приступа хохота. Перипетии воздействуют на нас, как бой барабана, вызывая отклик нашего тела. По Аристотелю, эта барабанная дробь звучит для того, чтобы люди аккумулировали физическое напряжение, а затем, когда грянет последний удар — кульминация пьесы, — с наслаждением расслаблялись после эмоционального выброса, который, как верили древние греки, очищает душу от ядовитых мыслей и чувств. В наше время искусство сохраняет свое катарсическое воздействие на человека, по-прежнему нуждающегося в «разрядке» и духовном оздоровлении.

## КАТАСТРОФИЧЕСКИЙ ПЕРЕВОРОТ

В «Поэтике» Аристотеля самый крутой поворот в судьбе героя именовался катастрофой. Греческое ката означает «через» или «вниз», а атрофг] — «кружение», «вращение». Следовательно, катастрофа — это поворот вниз, ниспровержение. Слово атрофг] относится также к узкой полоске кожи или растительного волокна, вплетаемой в корзину (отсюда пошли

английские лексемы *strip* и *strap*<sup>32</sup>). Действительно, пьесу можно рассматривать как сложный узор, образованный переплетением судеб персонажей: если линия героя идет вниз, линия его антагониста движется вверх, и наоборот. В классической греческой трагедии строфой обозначалась песнь до момента разворота на сцене. Ритмическое равновесие обеспечивал противоположный разворот хора, вторящего ритму первой строфы, — антистрофа. Представление было поляризованным действием, где противопоставленные друг другу движения и реплики соответствовали полярным общественным воззрениям или чувствам. Итак, если говорить о поворотных моментах сюжета, то они, как правило, являются примерами перипетий, причем самый резкий из них — катастрофа — происходит перед финалом драмы, построенной по классическому канону, и в идеале приводит к достижению катарсического эффекта, о важности которого писал Аристотель.

## **6. УЗНАВАНИЕ**

Для создания эмоционально заряженной перипетии античные драматурги активно использовали ситуации узнавания: раскрывалось подлинное имя либо происхождение героя, в связи с чем жизнь персонажей резко менялась. История литературы насчитывает множество сцен, в которых давно разлученные любовники соединяются, тиран понимает, что чуть было не казнил собственного сына, герой срывает с себя маску анонимности, а принц надевает на Золушку хрустальный башмачок и узнает в ней девушку своей мечты.

Ключевой момент в истории о Робин Гуде — это эпизод, когда король Ричард, скитавшийся по Англии инкогнито, чтобы «изнутри» понаблюдать за происходящим в стране, сбрасывает с себя плащ. Узнав своего монарха по изображению свирепых львов на платье, Робин и его люди, преисполненные благоговения, падают ниц. Сюжетная линия делает резкий вираж: волна прилива поворачивает вспять.

Сцена узнавания чаще всего играет роль кульминационной перипетии, когда герой на протяжении основной части действия скрывал свое истинное лицо, например в «Тутси» (Tootsie, 1982) или «Миссис Даутфайр» (Mrs. Doubtfire, 1993). Катастрофа разоблачения нередко оказывается болезненной для персонажа, однако при этом дает ему возможность быть честным и принимать себя таким, какой он есть. То, что кажущееся несчастье приводит героя к самореализации, способствует двойному повороту.

## **7. ЛЮБОВНЫЕ ПЕРИПЕТИИ**

Подобно электрическому току, движущемуся по проводам, невидимые линии напряжения соединяют персонажей историй и реальных людей. Мы стремимся к близости с человеком, чувствуя излучаемую им энергию, и отстраняемся от него, когда поток энергии встречает препятствие, меняет направление или вовсе иссякает. Мы чувствуем, когда между актерами, исполняющими роли возлюбленных, закадычных друзей или извечных соперников, возникает «химия» или «искра», и бываем разочарованы, когда этого нет. Нечто подобное мы испытываем, когда прежняя любовь или дружба меняет полярность и мощное притяжение трансформируется в не менее мощное отталкивание.

Герои любовной истории переживают повороты в отношениях, испытывая то влечение, то отторжение, то доверие, то сомнение, как в романтических шпионских триллерах Хичкока «К

---

<sup>32</sup> «Полоска», «лента», «ремень». От этого же греческого корня происходит русское слово «строка». — *Прим. пер.*

северу через северо-запад» и «Дурная слава» или фильмах вроде «Жара тела», «Казино» (Casino, 1995) и «Рокового влечения». Отношения могут начаться с притяжения, связанного с поверхностным впечатлением сходства вкусов, либо с надеждой, что другой человек даст то, чего не хватает самому. Мы со странным удовольствием наблюдаем за сменой ситуации, когда герои на время расходятся, поняв, что обманывались друг в друге. После серии притяжений и отталкиваний влюбленные, как правило, достигают взаимопонимания и гармонии — если, разумеется, речь не идет о трагической, обреченной связи.

Бывает и так, что история начинается с отторжения или недоверия между персонажами, которое перерастает в притяжение по мере того, как влюбленные преодолевают разногласия и обнаруживают основания для сближения, хотя может быть и несколько смен полярности и эпизодов влечения и отталкивания.

## **8. ПОЛЯРНОСТЬ И ЭВОЛЮЦИЯ ПЕРСОНАЖА**

Одну из традиционных поляризованных сюжетных форм представляет жанр комедийно-приключенческого кино (buddy comedy/adventure) о двух несовместимых героях, связанных друг с другом обстоятельствами. На одном уровне — внешнем — это полицейские, шпионы или простые люди, которые борются с неким общим врагом, воплощая противостояние добра и зла. На другом же — внутреннем, эмоциональном — они находятся в поляризованных отношениях друг с другом вследствие разного образа жизни, мировоззрения, происхождения. Они могут стремиться к одной и той же внешней цели, но при этом использовать кардинально различные методы, что и порождает конфликт, напряженность, драматизм либо комический эффект. Примеры можно обнаружить в фильмах «Поменяться местами», «Смертельное оружие» и «Смертельное оружие-2» (1989), «Час пик» (Rush Hour, 1998), «Образцовый самец» (Zoolander, 2001) и др.

Сюжеты, построенные по такой формуле, пользовались большой популярностью в 1980-1990 гг. на таких студиях, как Disney и Fox. При всей своей предсказуемости эта схема дает авторам необъятный простор для вариаций, чем и был вызван мой живой интерес к историям, называемым two-hander, в которых два главных героя, но их отношения сугубо антагонистические.

Прототипом подобных историй можно считать древний эпос о Гильгамеше. Молодой шумерский царь вел разгульную жизнь, и, когда он стал переходить границы дозволенного, подданные попросили богов послать на землю кого-то, кто его отвлечет. Боги послали ему настоящее испытание в лице дикого лесного человека Энкиду. Поначалу герои конфликтуют между собой, но постепенно становятся друзьями и сообща борются с чудовищами, проявляя два противоположных мужских типа. С гибелью Энкиду эпос приобретает возвышенное трагическое звучание. Потеряв верного спутника, Гильгамеш отправляется скитаться в поисках ускользающего секрета бессмертия.

Поляризованные взаимоотношения друзей, партнеров, союзников или возлюбленных позволяют исчерпывающе раскрыть характеры двух людей, олицетворяющих противоположные поведенческие стратегии и привычки, которым бросает вызов энергия, принципиально отличная от их собственной: застенчивость и стремление к уединению сталкиваются с общительностью, хаос — с порядком. Ниже приведен небольшой список полярных человеческих качеств. Каждая из следующих пар — потенциальная основа для множества историй. Думаю, читатель легко сможет дополнить этот перечень:

Неряшливый — опрятный Храбрый — трусливый Женподобный — мужественный Открытый

— замкнутый

Подозрительный — доверчивый Оптимист — пессимист Живущий по плану — спонтанный  
Пассивный — активный Сдержанный — экспансивный Разговорчивый — молчаливый

Зацикленный на прошлом — устремленный в будущее

Консерватор — либерал

Принципиальный — беспринципный

Честный — лживый

Прозаичный — поэтический

Неуклюжий — грациозный

Везучий — невезучий

Расчетливый — импульсивный

Интроверт — экстраверт

Веселый — грустный

Приземленный — одухотворенный

Вежливый — грубый

Сдержанный — порывистый

Святой — богохульник

Естественный — рафинированный

## ДОКТРИНА ПЕРЕМЕН

Поляризованные отношения противоположностей могут достигать временного равновесия, но долго сохранять баланс большинство поляризованных систем не способны. Энергия находится в постоянном движении и порождает перемены. Один полюс оказывает давление на другой, и, когда ситуация накаляется и оба достигают крайнего проявления, полярность может измениться. Согласно древней китайской философии И-цзин, или Книге перемен, все вещи находятся в непрерывном процессе стремления к собственной противоположности. Идеалист может превратиться в циника, страстная влюбленность — в холодную ненависть. В душе презренного труса порой коренятся зачатки героизма, а путь к святости начинается с греха.

Постоянную изменчивость реальности описывает древнекитайская концепция «инь» и «ян», эмблема которой — две сложенные друг с другом каплевидные запятые, в глубине каждой из которых зерно ее противоположности.

Чем сильнее тенденция к поляризации системы, тем выше вероятность того, что противоположности поменяются местами. Эта метаморфоза может происходить медленно, шаг за шагом, или же обрушиться на нас внезапно. Конфликт с антиподом заставляет героя колебаться, как маятник, то отдаляясь от противоположной крайности, то приближаясь к ней. Если противоборство достигает предельного накала, персонаж может изменить полярность, временно став на сторону своего оппонента.

Застенчивый человек, испытывающий на себе влияние человека общительного, будет делать шаг навстречу другим людям и снова отступать. Если это влияние окажется продолжительным,

герой постепенно «дозреет» до драматического или комического переворота, то есть захочет в порядке эксперимента побывать в шкуре уверенного в себе балагура. В таких фильмах, как «Чокнутый профессор» (The Nutty Professor, 1963) или «Лучше не бывает» (As Good as It Gets, 1997), этот прием помогает выявить подобные поведенческие крайности и показать, как персонаж поначалу осторожно, а потом решительно меняет свою полярность.

Первое время трансформация может быть почти незаметной, как бег мельчайших крупинок из одной половинки песочных часов в другую. Например, в классической эксцентрической комедии «Топпер» (Topper, 1937) человек, который всегда был дисциплинированным и смирным, знакомится с двумя веселыми привидениями по фамилии Кёрби — шумными бунтарями. Чтобы противостоять их безудержной энергии, Космо Топпер поначалу «зажимается» сильнее прежнего, но состояние крайней зашоренности неестественно, а значит, нестабильно. Под воздействием Кёрби герой делает первые робкие шаги в направлении свободы, потом отступает в свой привычный тесный мирок и снова выходит наружу. Это продолжается до тех пор, пока персонаж не достигает того состояния, когда противиться овладевшей им энергии уже невозможно: Топпер меняет свое отношение к жизни на радикально противоположное, заразившись сумасбродством Кёрби. В финале он возвращается к прежней сдержанности, однако теперь ему доступна другая, более свободная сторона своей личности, и это делает его счастливее.

Иногда полюса меняются местами уже в начале истории, когда попытка героя сохранить равновесие в ситуации предельно обострившегося конфликта приводит к ранней катастрофе. В фильме «Фарго» (Fargo, 1996) герой Уильяма Мейси, всю жизнь следовавший правилам, вдруг меняет полярность и становится организатором похищения собственной жены, которое осложняется многочисленными несчастными обстоятельствами. В комедии «Лжец, лжец» (Liar, Liar, 1996) показан человек, вечно обманывавший окружающих и самого себя, но вынужденный начать говорить только правду благодаря честному и искреннему сыну, загадавшему желание в свой день рождения. В обоих фильмах герои разрываются между противоположными крайностями под воздействием катастрофических новых условий, заставляющих их сменить позицию.

## **9. ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ КОНЕЦ СПЕКТРА**

Что происходит в поляризованной паре с партнером персонажа, когда последний меняет полярность? Иногда такие партнеры существуют только для того, чтобы служить катализатором изменений центрального персонажа, оставаясь при этом неизменными. Кёрби, например, не превращаются в бесхребетных слабаков вроде Космо Топпера. Однако они могут несколько поменять точку зрения, когда понимают, что оказали на героя слишком сильное давление и создали проблемы, которые тот теперь вынужден решать. По закону полярности радикальное изменение с одной стороны должно вызывать встречное движение с другой.

Когда персонаж А бросается из крайности в крайность, персонаж Я, находящийся на другом конце спектра, тоже может быть выведен за пределы привычной зоны или даже переброшен на противоположный полюс. Баланс системы нарушится, если обе взаимосвязанные силы вдруг окажутся на одной чаше весов. Если Я всегда был лентяем и привык существовать за счет энергичного А, а тот вдруг тоже решит расслабиться и ничего не делать, возникнет тревожная ситуация: работать будет некому. В этих обстоятельствах Я может попробовать себя в непривычной роли труженика, что, скорее всего, создаст комический эффект. В таких фильмах,

как «Поменяться местами», один человек временно оказывается в положении другого, попав в незнакомый мир, где ему приходится заниматься тем, к чему он раньше не имел отношения. В комедии «Анализируй это» (Analyze This, 1999) гангстер, которого играет Роберт Де Ниро, обнаруживает в себе скрытую мягкость, а тихоня-пси-хиатр (его роль играет Билли Кристал), чтобы выжить, вынужден превратиться в «крутого парня».

## **10. КРАЙНОСТИ**

Эксперименты с поляризованной системой подразумевают доведение чего-либо до крайности. Комический или трагический эффект возникает, когда люди не просто экспериментируют с непривычными для них противоположными качествами, но доводят их до предела. Например, застенчивый человек доводит до крайности новое для него чувство уверенности в себе, становясь неприятно назойливым. Он заходит слишком далеко, пропуская точку равновесия. За этим может последовать возврат к угрюмой замкнутости или другим крайним проявлениям прежнего поведения. В конечном счете после серии маятниковых колебаний человек может прийти к разумной позиции где-то посередине между двумя полюсами.

Умение регулировать собственные личностные качества предполагают исследование их границ. В поляризованных отношениях часто один человек опытнее другого, он успел уже когда-то наломать дров и теперь знает, как обращаться с женщинами, картами, оружием, машинами и деньгами. Однако для его оппонента все это в диковинку, и мы смеемся, наблюдая забавные ошибки новичка.

Порой выясняется, что более опытный товарищ тоже в чем-то слаб. В таком случае он развлекает нас своими попытками выработать у себя недостающее качество: вежливость, искренность или способность к состраданию. При этом, в отличие от его неискушенного оппонента, ему нет нужды проходить путь познания.

## **11. ДВОЙНОЙ РАЗВОРОТ**

На самом деле персонажи учатся друг у друга, сталкиваясь с противоположностями, шокирующими их не свойственными им самим проявлениями. Они могут экспериментировать, кардинально меняя свое поведение и выходя из зоны комфорта. Однако на этом история обычно не заканчивается. Как правило, героя ожидает по меньшей мере еще один поворот, возвращающий его из состояния временного умопомрачения, вызванного неординарными событиями, в естественные условия. Непреложный закон жизни и драмы гласит, что человек должен оставаться верным собственной природе. Он меняется, и это необходимо, но чаще всего метаморфоза представляет собой не более чем шаг к признанию и восстановлению забытого или отрицаемого качества в самом себе.

Научившись чему-то при первой попытке сменить курс, персонаж может вернуться на родную почву, хотя и не совсем в то же самое место, откуда начинал свой путь. Это поступательное движение, а не разворот на 180°. И в историях, и в жизни полная смена полярности встречается редко.

Если герой поэкспериментировал с чем-то незнакомым, понял, чего ему не хватает, и внедрил это недостающее свойство в собственную жизнь, значит, история выполнила свое предназначение. Он возвращается в привычное состояние, однако на сей раз он уже ближе к центру, не тяготея ни к тому, ни к другому полюсу.

По мере развития сюжета и аудитория, и герои проверяют на практике все точки спектра,

располагающиеся между двумя полюсами.

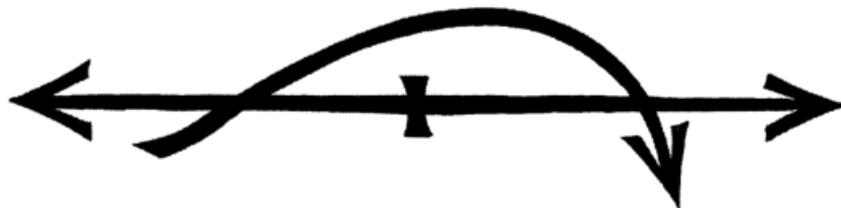


**ЗОНА КОМФОРТА А  
ТВЕРДОСТЬ И САМОКОНТРОЛЬ**

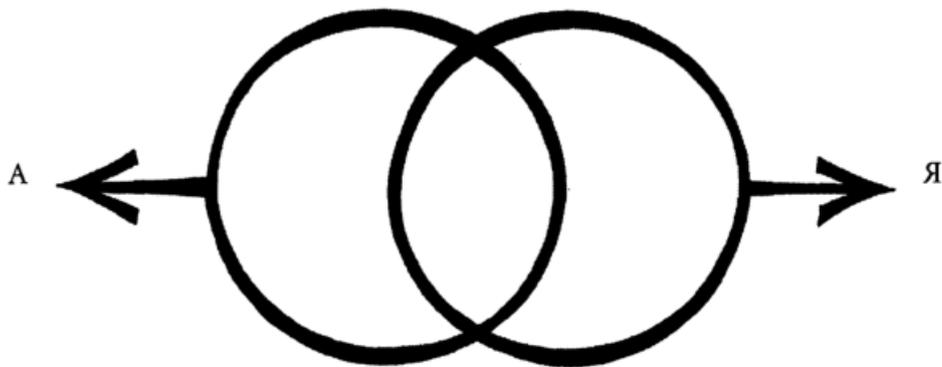
**ЗОНА КОМФОРТА Я  
РАССЛАБЛЕННОСТЬ**



**ПОД ДАВЛЕНИЕМ СО СТОРОНЫ Я А НАЧИНАЕТ КОЛЕБАТЬСЯ,  
ЭКСПЕРИМЕНТИРУЯ С КРАЙНИМИ ФОРМАМИ ПОВЕДЕНИЯ**



**А ВРЕМЕННО МЕНЯЕТ ПОЛЯРНСТЬ, ВЫТАЛКИВАЯ  
Я НА ПРОТИВОПОЛОЖНЫЙ ПОЛЮС**



**А И Я ВОЗВРАЩАЮТСЯ В ПРИВЫЧНЫЕ ЗОНЫ КОМФОРТА,  
ЗАНИМАЯ ПОЗИЦИИ БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ, ЧТО РАСШИРЯЕТ  
ВОЗМОЖНОСТИ И ПОЗВОЛЯЕТ ИСПЫТЫВАТЬ ДЕЙСТВИЕ  
ОБОИХ ПОЛЮСОВ**

Конечная остановка точно посередине чаще всего нежелательна или нереалистична. В большинстве случаев персонаж возвращается в прежнее состояние, избрав положение на несколько шагов ближе к центру и противоположной крайности, нежели та точка, из которой он стартовал. Теперь варианты его поведения не распространяются до крайних точек и частично совпадают с территорией оппонента, что создает условия для развития гармоничной личности, способной проявлять прежде скрытые свойства. Это хороший финал: заняв умеренную позицию, герой может экспериментировать с другим принципом отношения к жизни, а в случае опасности — легко удалиться в привычное убежище. В Книге перемен такое состояние признается более стабильным, нежели полюсное. Если подбросить три монетки, то скорее всего мы получим два орла и одну решку или наоборот: такая ситуация более правдоподобна и гармонична, чем три орла либо три решки подряд, — подобный расклад грозит скорым переворотом и приведет к смене полюсов.

Любой персонаж, начинающий с крайности или близкий к ней, по существу готов к обратному процессу.

## **12. ПОЛЯРНАЯ СИТУАЦИЯ ТЯГОТЕЕТ К РАЗРЕШЕНИЮ**

Иногда в истории две конфликтующие идеи или два принципиально различных взгляда на мир стремятся к разрешению путем трансформации в какой-то третий, компромиссный, вариант.

В классическом вестерне «Красная река» зрелый герой Том Дансон и молодой Мэтью Гарт демонстрируют полярные формы отношения к жизни. Первый — отважный, но при этом упрямый и безжалостный мачо, воплощенная мужественность в крайнем ее проявлении, второй более мягок и добросердечен. Приходит на ум библейское сравнение: с одной стороны, грозный ветхозаветный Бог Отец, с другой — милостивый Бог Сын, изображенный в Новом Завете. Противостояние Дансона и Гарта оборачивается настоящей войной. Том грозит выследить и убить Мэта — парня, к которому он прежде относился как к собственному сыну. В кульминационной сцене герои дерутся, и кажется, что только смерть одного из них может разрешить этот конфликт, но трагедии удается избежать благодаря вмешательству энергии чистой женственности. Девушка по имени Тесс Миллей (Джоан Дрю) останавливает борьбу

ружейным выстрелом и напоминает противникам: «Всякому понятно, что вы друг друга любите». Мужчины понимают, что она права, и прекращают драку. В знак примирения с Мэтью Том обещает добавить к своему клейму для скота букву «М». Конфликт разрешился: две разнонаправленные жизненные позиции уступили место третьей, основанной на равновесии между агрессивной мужественностью Дансона и женской способностью к выражению эмоций и проявлению сострадания. Такой финал драматургически оправдан, поскольку развитие сюжета началось именно с того, что Том отверг женское начало, отказавшись взять возлюбленную с собой в Техас.

Если обозначить жизненный принцип главного героя как тезис, тогда позиция его оппонента — антитезис. Их синтез в конечном итоге служит средством разрешения конфликта. Герой может пересмотреть свое отношение к миру, приняв во внимание идеи и силы, накопленные благодаря столкновению с антагонистом. Иногда странник осваивает принципиально новую позицию, а иногда возвращается к прежней, но и в последнем случае исходные взгляды оказываются видоизмененными в результате борьбы противоположностей. Как правило, герой чему-то учится у своего оппонента и встраивает приобретенный опыт в новую модель поведения.

Порой конфликт устраняется осознанием того, что противоречие было ложным: оно возникло на почве недоразумения, и его удалось бы избежать, если бы стороны ладили друг с другом изначально. Недопонимание, доказывающее сложность отношений полов, зачастую становится единственным источником конфликта в романтических комедиях. В финале героям становится ясно, что они с самого начала говорили одно и то же разными словами.

### **13. ПОЛЯРНЫЕ ВСЕЛЕННЫЕ**

Принцип полярности действует на всех уровнях, от столкновения целых культур до ссор отдельных людей и противоречий в душе одного человека. Масштабная картина может отражать борьбу народов, поколений, взглядов на мир и философий. Древние мифы показывали противостояние богов и титанов или таких базовых элементов, как огонь или лед. Герой вестерна чаще всего попадает в город, охваченный враждой двух группировок: индейцев и армейской конницы, крупных скотопромышленников и фермеров-иммигрантов, северян и южан и т. д. Мир боевиков и фильмов жанра нуар, как правило, поделен на два уровня: светлую территорию законопослушных граждан и темные катакомбы преступности. В «Титанике» оппозиция строится на противопоставлении верхней и нижней палуб, представляющих разные классы общества и различные устремления (к власти и к свободе). Сюжет «Терминатора» или «Матрицы» (Matrix, 1999) основан на борьбе людей с машинами, сюжет «Звездных войн» — на борьбе темной и светлой сторон Силы. В драме «Взвод» (Platoon, 1986) молодой солдат вынужден выбирать между двумя полярными путями выживания на войне — жестокостью и гуманностью, олицетворением которых выступают два его старших товарища.

### **14. ВНУТРЕННЯЯ ПОЛЯРНОСТЬ**

В основе истории нередко лежат противоречия, существующие внутри одной личности. Такое явление можно наблюдать, например, в повести Стивенсона о докторе Джекилле и мистере Хайде и в романе Чака Паланика «Бойцовский клуб», экранизированном Дэвидом Финчером. Герой триллера Альфреда Хичкока «Психо», снятого по мотивам книги Роберта Блоха, внутренне слился с женской душой умершей матери и часто разговаривает ее голосом. Подобные сюжеты визуализируют обычно невидимую двойственность человека.

Трудно найти более наглядное изображение внутренней борьбы, чем захватывающая сцена из фильма «Властелин колец: Две крепости» (The Lord of Rings: The Two Towers, 2002), в которой Голлум делает выбор между доброй и злой сторонами собственной души. Первая, остаток его первоначального «Я» (когда-то он был безобидным хоббитом Смеаголом), героически противостоит искушению, памятуя о щедрости и милосердии своего хозяина Фродо. Но над добрым началом постепенно одерживают верх лютая ненависть, зависть и коварство, прокрадшиеся в душу Голлума и нарушившие ее гармонию. Первоначально мы надеемся, что персонаж сможет спастись, но затем становится ясно: он наверняка предаст хоббитов, движимый алчным стремлением завладеть Кольцом. Полярность сюжета отражает внутреннюю борьбу раздвоенной личности.

## 15. АГОН

Все народы издревле представляли себе процесс создания мира как конфликт противопоставленных друг другу стихий. Бог отделил свет от тьмы и землю от неба. Первобытные люди верили, что их божества некогда побороли монстров хаоса, и религиозные действия, инсценировавшие эту борьбу, стали древнейшими спектаклями в истории человечества. В античной Греции, где отвлеченные понятия, такие как удача, любовь, война и победа, персонифицировались и почитались, олицетворением принципа полярности был бог Агон — носитель энергии соперничества и конфликта, вершитель всевозможных спортивных состязаний и даже юридических диспутов; не случайно «агон» (αγων) в переводе с греческого — это не только «борьба», но и «разбирательство». И на арену, и на судилище люди приходили, чтобы разобраться, кто сильнее, кто прав.

Агон изображался как молодой атлет с чем-то вроде гантелей в руках. Такое утяжеление использовалось для увеличения дальности прыжка и, возможно, символизировало качества, связанные с богом соревнований, и дополнительные преимущества, которые Агон давал атлету, который молился ему и приносил жертвы. Алтарь Агона находился в Олимпии, на месте проведения Олимпийских игр. О происхождении Агона известно немного: вероятно, он был одним из детей Зевса, отвечавших за качества и явления, которые играют важную роль в жизни спортсмена. К таковым греки относили скорость, победу, дух соперничества и даже хаос.

Дух Агона угадывается в словах «протагонист» и «антагонист», а мы поддерживаем в состязании первого и надеемся на поражение второго.

От этого корня происходит слово «агония», что подчеркивает напряженность и болезненность процесса борьбы. Термин, обозначающий последние моменты схватки со смертью, порой используется в полярных парах, например в названии «Агония и экстаз»<sup>33</sup>, или в телерепортаже с Олимпийских игр: «восторг победы, агония поражения». Эти фразы описывают эмоциональные полюса, возникающие в противоборстве.

## АГОН: ДИСКУССИЯ В ПЬЕСЕ

В античной драме агонем назывался спор между двумя персонажами, представляющий их точки зрения на актуальную общественную проблему. Арбитром выступал хор. До сих пор имя бога

---

<sup>33</sup> Роман Ирвинга Стоуна о Микеланджело Буонарроти, вышедший в 1961 году и известный русскоязычному читателю как «Муки и радости». В 1965 году экранизирован Кэролом Ридом.  
— Прим. пер.

борьбы употребляется при описании философских диспутов и столкновений противоположных взглядов в пьесах, романах или киносценариях. Многие фильмы, например «Уолл-Стрит» (Wall-Street, 1987) или «Несколько хороших парней» (A Few Good Men, 1992), и телесериалы, такие как «Западное крыло» (The West Wing, 1999-2006), представляют собой своеобразный развернутый агон, своего рода обсуждение общественно значимого вопроса.

## **АГОН КАК ПУБЛИЧНОЕ СОСТЯЗАНИЕ**

Кроме прочего, агонем древние греки и римляне называли публичное состязание в пении, написании музыки или пьес, ораторском искусстве и т.д. Лучшие актеры, драматурги и композиторы года награждались призами, как мы сегодня награждаем звезд кино. Состязания представителей творческих профессий организовывались по принципу современных спортивных чемпионатов: пышному празднеству, ежегодно проводившемуся в столице, предшествовали региональные отборочные туры. Прошли века, но мы по-прежнему регулярно устраиваем подобные агоны для каждого вида спорта, чтобы выяснить, какой атлет или какая команда сильнее всех в городе, в стране, в мире. На каждой ступени друг другу противостоят отдельные люди и группы людей, и в результате их борьбы к финалу на арене остаются лишь двое соперников. Энергия бога Агона ощущается также в неизменно популярных игровых передачах и соревновательных реалити-шоу.

## **ПЕРСОНАЛЬНЫЙ АГОН**

На личностном уровне агон — это любая трудность, вызывающая конфликт между разными сторонами человеческого «Я», например умом, осознающим необходимость каких-либо действий, и ленью тела. Работа художника — тоже агон, направляющий творческую энергию в нужное русло вопреки противодействующим силам. Аго- ном можно назвать и борьбу человека с обстоятельствами, угрожающими его жизни, например, с врожденным физическим дефектом, последствиями аварии или несправедливостью.

Все развлечения античности строились по принципу агона, и, похоже, до сих пор, он обладает магическим влиянием на спорт, политику и культуру.

## **16. ПОЛЯРНОСТЬ ЗАДАЕТ ОРИЕНТИРЫ**

Для ориентирования в пространстве широко используется магнит. Стрелка магнитного компаса автоматически указывает на север, относительно которого мы определяем восток, юг, запад и промежуточные направления. В историях полярность выполняет сходную функцию, помогая нам в восприятии персонажей и ситуаций: это прослеживается и в примитивных комиксах, где «плохие парни» одеты в черное, а «хорошие» — в белое, и в сложных психологических драмах. Благодаря полярности мы понимаем, в чьих руках власть и к кому она может перейти, какому из действующих лиц нам следует сочувствовать, как персонажи и ситуации соотносятся друг с другом или с какой-то силой.

Как правило, с читателями/зрителями предпочтительно играть в открытую, чтобы они не заблудились в созданном вами мире. Конфликты в семье или обществе, борьба двух индивидов, противоречия внутри одной личности — все это помогает публике понять, где пол, где потолок, кто в вашей истории прав, кто виноват. Ориентируясь на один из двух предложенных полюсов, аудитория легко солидаризуется с одними персонажами и занимает настороженную позицию в отношении других. Автор же может направлять положительную или отрицательную энергию, временно склоняя ситуацию в пользу героя или против него, прежде чем конфликт окончательно разрешится.

Конечно, в некоторых историях намеренно используются полутона, персонажи и сцены, интересные именно тем, что их полярность неочевидна. Некоторые авторы не хотят судить своих героев и относить их к той или иной категории. Такой подход имеет право на существование, однако более или менее резко противопоставленные друг другу полюса непременно возникнут едва ли не в любой изображаемой ситуации — хотя бы оттого, что два разных человека находятся в одной комнате.

## **ВЫВОД**

Как показано выше, принцип полярности служит в сюжете важнейшим инструментом организации изображаемой действительности. Однако чересчур прямолинейное его использование может привести к упрощению ситуаций, которые по сути сложны и неоднозначны. Интеллектуальные запросы современной аудитории высоки, и произведение, построенное на противоборстве двух полярных противоположностей, доставит ей большее удовольствие, если в отношениях между персонажами заметны нюансы, полутона и черты непоследовательности, благодаря которым даже фантастическая картина становится реалистичнее. Поляризацию, как и любой другой инструмент, необходимо использовать умело и в меру. Изображение диаметрально противоположных явлений без полутонов и перспективы развития быстро наскучит аудитории. Никому не интересно смотреть, как два человека непрерывно кричат друг на друга. Гораздо увлекательнее наблюдать за тем, как внутри каждого из антиподов прорастает зерно его противоположности. Возможность перемены может забрезжить на мгновение и снова погаснуть либо медленно набирать силу, пока вдруг в решающий момент не произойдет резкий перелом в ситуации или внутреннем мире героя.

Занимая противоположные стороны в политических дебатах, спортивном состязании, войне или личностных отношениях, мы разделяемся на враждующие лагеря, но борьба способна и объединять людей, если они вместе проходят тяжкие испытания. У старого солдата порой больше общего с бывшим врагом, чем с собственными внуками. Семейные ссоры иногда разрешаются сами собой, если по прошествии многих лет никто уже не может вспомнить изначальную причину размолвки.

Полярные образы в повествовании образуют концептуальную рамку, помогающую организовывать идеи, распределять силы, давать положительный или отрицательный заряд персонажам, словам и понятиям. Зачастую поляризация жизненно необходима при разграничении принципиально несхожих моделей поведения и схем человеческих взаимоотношений. Борьба противоположностей обеспечивает драматизм сюжета, возбуждая интерес аудитории, заставляя читателей/зрителей откликаться на происходящее душой и телом. Слова на бумаге, актеры на сцене и образы на экране способны управлять нами, подготавливая к небольшой, но полезной эмоциональной разрядке. Смеясь над персонажами веселой комедии, мы смеемся и над собой. Плакая героя трагедии или драмы, мы плакаем и себя. Триллеры заставляют нас содрогаться от ужаса, поскольку мы проецируем описываемые события на собственную жизнь. Видя перед собой два полюса: дух и материю, жизнь и смерть, женственность и мужественность, добро и зло — мы тяготеем к тому или другому. Исследование механизмов взаимодействия противоположных начал дает нам возможность эмоционального оздоровления.

## **ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ**

«Быть или не быть, вот в чем вопрос...» Шекспир активно использует принципы дуализма и полярности, вводя в свои произведения двойников, влюбленные пары, конфликтующие идеи и

образы. Например, в обеих частях «Генриха IV» принц Хэл и сэр Джон Фальстаф соотносятся друг с другом как две стороны одной медали рыцарства: первый олицетворяет честь, второй — бесчестье. Перечитайте любую шекспировскую пьесу и посмотрите, сколько в ней полярных противоположностей. Как эти конфликтующие образы воздействуют на читателя или зрителя?

Пересмотрите знакомый вам фильм, например «Криминальное чтиво» или «Братство кольца» (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001) из трилогии, снятой по роману Толкиена. Как автор использует принципы двойственности и полярности? Какие еще примеры вы можете привести? Выигрывает ли произведение благодаря наличию перекликающихся образов и ситуаций или же они просто дублируют друг друга?

Составьте собственный список противоположных полюсов. Выберите наугад один из них и попробуйте построить сюжет на его основе.

Слово «агон», которое переводится с греческого как «борьба» или «соревнование», может также обозначать серьезное жизненное испытание, связанное с временными трудностями либо с проблемой, которую человек вынужден решать на протяжении многих лет. В чем заключается кратковременный и долговременный агон вашей жизни и жизни вашего персонажа?

Агон — это еще и центральный конфликт или вопрос драмы. Если употреблять это слово в таком смысле, то каков агон вашего киносценария, рассказа или романа, вашей пьесы или компьютерной игры? Какие явления противопоставляются друг другу, и какие аргументы выдвигает каждая сторона?

В настоящей главе приведен список противоположных друг другу человеческих качеств. Постарайтесь придумать сюжет на основе каждой из этих пар:

Неряшливый — опрятный

Храбрый — трусливый

Женподобный — мужественный

Открытый — замкнутый

Подозрительный — доверчивый

Оптимист — пессимист

Живущий по плану — спонтанный

Пассивный — активный

Сдержанный — экспансивный

Разговорчивый — молчаливый

Заикленный на прошлом — устремленный в будущее

Консерватор — либерал

Принципиальный — беспринципный

Честный — лживый

Прозаичный — поэтический

Неуклюжий — грациозный

Везучий — невезучий

Расчетливый — импульсивный

Интроверт — экстраверт

Веселый — грустный

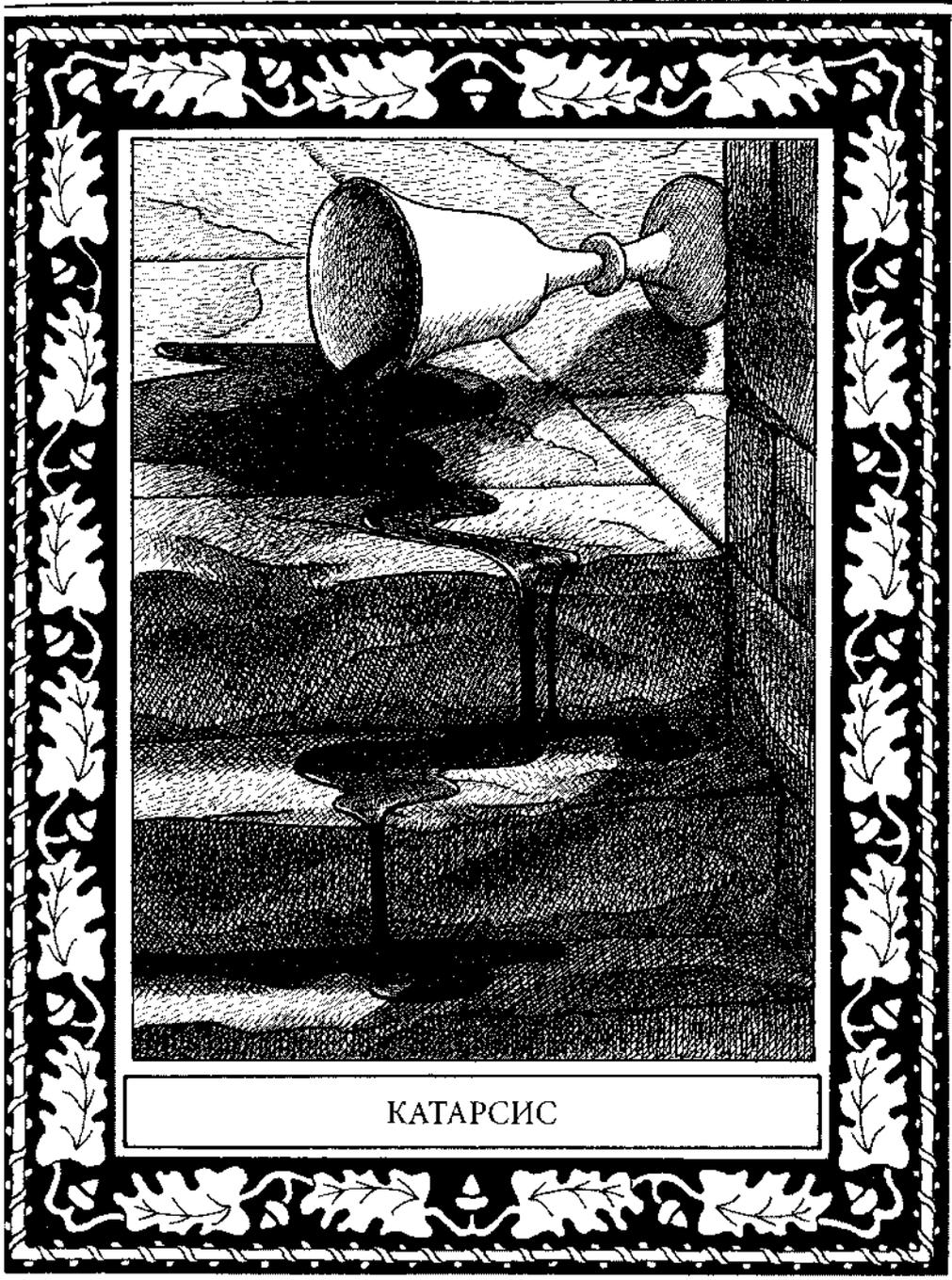
Приземленный — одухотворенный

Вежливый — грубый

Сдержанный — порывистый

Святой — богохульник

Естественный — рафинированный



КАТАРСИС

## КАТАРСИС

**Мы поймаем за горло удачу,  
Если вложим — получим отдачу,  
Мы узнаем, что, где и почему,  
Ну а ночью все гайки сорвем.**  
Джей Джей Кейл. Ночью

В этой книге несколько раз заходила речь об аристотелевском понятии катарсиса, ставшем частью классической теории драмы. По убеждению автора «Поэтики», в достижении катарсического эффекта заключена вся суть драмы, и корни этого явления восходят к поре зарождения языка, искусства и религии.

Мы вряд ли когда-нибудь узнаем, что именно Аристотель подразумевал под катарсисом: труд великого мыслителя дошел до нас лишь фрагментарно. Утрачено более половины его текстов, а сохранившиеся дошли до нас в виде полусгнивших обрывков манускриптов, найденных в фундаменте здания. Ученые спорят о значении термина «катарсис». Существует даже теория, согласно которой это слово вставил в неразборчивое место «Поэтики» излишне усердный переписчик, поскольку в предыдущей книге Аристотель обещал в свое время добраться до определения катарсиса.

Независимо от смысла, который вкладывал в понятие Аристотель, слово «катарсис» стало обозначать внезапное высвобождение эмоций, достигаемое благодаря хорошему увеселению, большому искусству или озарению. Корни этого явления уходят в глубины нашего духа и в историю нашего вида. Обратившись к истокам драматургии, мы выясним, что достижение катарсиса всегда было желанным результатом и, по сути, основным стимулом для драматурга.

Чтобы отыскать истоки драмы, эпоса, изобразительного искусства, религии и философии, нужно мысленно перенестись на ранние этапы развития человека. Благодаря древним скульптурам, потрясающим наскальным рисункам сорокатысячелетней давности и другим чудом сохранившимся артефактам мы можем заглянуть в души наших далеких предков. Удивительно правдоподобные изображения охотников и зверей сообщают нам о том, что древние люди совершали паломничества в недра земли, где, вероятно, проводили некие ритуалы, исполняя роли самих себя, животных, на которых охотились, или тех сил природы, которые они ощущали вокруг себя. Эти действия, направленные на то, чтобы покорить или умилостивить эти силы, положили начало литературе и театру. По головному убору, украшенному оленьими рогами, Джозеф Кэмпбелл узнал в фигуре, начертанной на камне, шамана — посредника между людьми и жизненно необходимыми для них животными.

Даже сегодня, входя в глубокую пещеру, трудно не испытать эмоционального и физического катарсиса. А если мы войдем в узкий темный туннель так, как входил туда древний человек — с одной лишь чахлой лучиной, — нам покажется, будто земля давит на нас всей своей тяжестью. Все, что не освещено тусклым трепещущим огоньком, будет кишеть мыслимыми и немислимыми чудовищами — порождениями бездонной тьмы. Даже современный человек остолбенеет, вдруг попав из тесного пещерного хода в просторный подземный зал, особенно если стены покрыты огромными изображениями животных, которые словно бы шевелятся при дрожащем свете лучины и вот-вот бросятся на вошедшего. Не найти более подходящего места для приобщения юношей к верованиям племени, для посвящения новообращенных в суть

тайного договора с природой.

Могу засвидетельствовать, что свеча, зажженная в темной комнате, способна оживлять неподвижные предметы. Это самый простой, но и самый действенный спецэффект. Мне довелось побывать в Хельсингёре, известном нам как Эльсинор — родина Гамлета. Это замок на датском берегу, глядящий на Швецию через узкую полоску морской воды. В его холодном подвале находится статуя героя, ставшего для Дании кем-то вроде короля Артура или Сида: суровый викинг задумчиво восседает на троне, на коленях у него лежит обнаженный меч. Этот старец — легендарный Ожье Датчанин, один из соратников Карла Великого, защитивший свою страну в трудную годину. Толпы школьников и туристов стекаются в Эльсинор, чтобы в благоговении постоять возле статуи, у ног которой горит маленький огонек — свеча или, скорее всего, ее электрическая имитация. Подвал, похожий на пещеру, больше ничем не освещен, и при слабом трепете пламени тени на стенах, кажется, танцуют, а каменное лицо воина словно оживает. Нервная система современного человека, которая в основе своей такая же, как и у людей каменного века, незамедлительно приходит в возбуждение, по коже пробегают мурашки. Создается полное ощущение, будто предводитель викингов живой: он просто уснул, но вот-вот проснется и сойдет со своего пьедестала. Благодаря этому убедительному театральному эффекту все понимают, что воинственный дух Дании дремлет, готовый в любой момент встать на защиту страны. Несомненно, древние люди испытывали тот же страх, когда в тусклом свете горящей головни или масляного светильника по стенам пещеры проносились огромные лошади и бизоны.

Во время экскурсий по подземельям на несколько секунд выключают электричество, чтобы туристы могли ощутить абсолютную темноту. Вероятно, наши предки использовали тот же прием, проводя обряд инициации: гасили огни, погружая молодых членов племени в непроглядную пещерную черноту. Возможно, кто-то при этом испытывал лишь ужас, кто-то чувствовал, как расширяются границы духа, кому-то являлись видения, приоткрывающие тайну мироздания. Не исключено, что именно они и становились источником вдохновения для многих поколений художников, запечатлевавших на стенах пещеры образы, которые являлись им в момент посвящения в члены племени.

Выход из пещеры тоже был труден и опасен. Вновь очутившись на открытом пространстве и увидев свет дня, человек испытывал невероятное облегчение, как будто там, в пещере, он повстречался со смертью или даже умер, соприкоснувшись с вечностью, и вот теперь начинает жить заново.

Кроме подземелий у древних людей были и другие места, используемые для пробуждения острых ощущений и религиозного трепета, — например, священные рощи, естественные амфитеатры, горные вершины, такие как Олимп, священные родники и фонтаны, нагромождения больших камней. Деревья могли высаживаться особым образом, рядами или кругом, чтобы на ограниченном ими клочке земли люди, трепеща, чувствовали связь с высшими силами. На специально организованном пространстве проводились ритуалы, направленные на приобщение к миру духов. Исполняя роли богов, героев и чудовищ, люди разыгрывали драму сотворения Земли и славные деяния своих предков. Вероятно, тексты, сопровождавшие эти обряды, и были первыми пьесами в нашей истории. Сначала ритуальные фразы произносились хором, но постепенно на первый план стали выдвигаться актеры, играющие отдельных персонажей.

Когда племена, населявшие такие земли, как Египет, Месопотамия и долина Инда, сменили жизнь кочующих охотников на оседлое земледелие, зарождающееся драматическое искусство

нашло для себя новые формы, привязанные ко времени, которое стали исчислять по звездному календарю.

На плодородных илистых берегах больших рек человечество строило великие цивилизации. Первые государства нуждались в ритуалах, приносящих в жизнь многотысячного населения порядок, единство и смысл. Делая из речной глины кирпичи, люди совместными усилиями возводили огромные храмы, по форме напоминавшие искусственные горы. Эти многоступенчатые пирамиды, или зиккураты, служили своеобразными лестницами, соединяющими земной мир с миром богов. Кроме того, они использовались для театрализованных действий, призванных пробуждать в народе очищающие религиозные чувства.

Культовые зрелища организовывались в строгом соответствии с календарем, который управлялся гигантскими астрономическими часами, то есть движением солнца, луны и звезд по небесному своду. Человеческая жизнь длилась недолго, но люди веками накапливали знания и передавали их из поколения в поколение при помощи различных форм письменности. Особое значение придавалось поворотным моментам, таким как весеннее и осеннее равноденствие, зимнее и летнее солнцестояние. На эти дни, знаменующие смену времен года, приходились самые крупные праздники. С особым размахом отмечался Новый год.

Такое внимание к календарным вехам диктовалось жизненной необходимостью. Стоило земледельцам пропустить надлежащую дату посева и жатвы, и урожай мог погибнуть, а это означало голодную зиму, обрекавшую большую часть общины на смерть. Даже первобытные люди знали, что созревание плодов и миграции животных связаны с небесным календарем.

Кульминацией сезонного торжества была инсценировка замысловатой истории, суть которой заключалась в исчезновении царя или статуи бога: его похищали, убивали и расчленяли темные силы хаоса. Весь народ погружался в траур, на некоторое время отказываясь от радостей жизни в знак скорби по умершему повелителю. Согласно традициям древнего Вавилона, идолов действительно выносили из святилищ и закапывали в пустыне или даже уничтожали, а в нужный момент возвращали на место или заменяли новыми к всеобщему облегчению и ликованию.

В знаменитой книге сэра Джеймса Фрэзера «Золотая ветвь» (The Golden Bough)<sup>34</sup> убедительно доказывается, что на раннем этапе развития многих обществ должность монарха была временной. Один человек занимал ее не дольше фиксированного срока, который, вероятно, составлял один год, по истечении коего старого правителя либо убивали, либо заставляли сразиться со своим предполагаемым преемником. Жертвенная смерть царя открывала чистую страницу жизни государства, искупая ошибки истекшего года. Постепенно монархи, пользовавшиеся особой любовью подданных или обладавшие особой силой, стали продлевать срок своего царствования, однако отзвуки глубоко укорененной традиции умерщвления старого вождя сохранились в обычаях, традициях и ритуалах некоторых культур. Убийство одного правителя перед восшествием другого сменялось празднованием мифологических событий, таких как умирание и возрождение Осириса. Царя стали отождествлять с богом, который умер и воскрес. На смену человеческому жертвоприношению пришла традиция ритуальной имитации убийства, расчленения и повторного рождения героя.

Теодор Гастер описал четыре разновидности древних ритуалов, которые последовательно проводились на Ближнем Востоке, знаменуя собой умерщвление, очищение, воскресение и

---

<sup>34</sup> Фрэзер Дж. Золотая ветвь. Исследование магии и религии / Пер. с англ. М. К. Рыклина. — М.: Политиздат, 1980.

чествование царя или бога. Иногда все эти элементы соединялись в одном сложном действе, посвященном смерти и возрождению повелителя. Весь город превращался в сцену, а все горожане становились актерами грандиозного спектакля. Гастер сводит суть всех ритуальных драм к двум актам: кенозису, или опустошению, и плерозису, или наполнению. Умерщвление и очищение опустошали тело и душу посредством соприкосновения со смертью, а воскресение и чествование наполняли людей радостью по случаю возобновления жизненного цикла.

Выполнение этих ритуалов в дни смены времен года имело не только символическое, но и практическое значение: люди избавлялись от напряжения, накопившегося за месяцы тяжелого труда. Если сегодня мы устраиваем себе частые праздники, чтобы разбить рабочий год на обозримые отрезки, то и наши предки порой останавливали монотонное течение будней, однако каждая такая остановка делалась осмысленно и преследовала определенную цель.

На этапах умерщвления и очищения общественная жизнь приводилась в состояние как можно более полной стагнации. Под предлогом скорби по случаю отсутствия царя или бога народ отдыхал от торговли, физического труда, судебных разбирательств и т.д. закрывались лавки и мастерские. Гасили домашние очаги и огонь, круглосуточно горевший в храме. Даже телесная жизнь замирала: люди соблюдали пост, воздерживались от праздных разговоров, от назывались от земных радостей в пользу молитв и размышлений. Такие периоды считались временем вне времени, остановкой небесных часов. В некоторых календарях постные и праздничные дни даже не имели номеров и названий, поскольку поворотные моменты годичного цикла выпадали из обычного ритма жизни.

Этап ритуального умерщвления заключался в том, что человек доводил себя до физического истощения, ограничивая себя в пище и отказываясь от плотских утех. Тело полагалось время от времени удерживать от естественных порывов, чтобы оно признавало господство разума. Недоступность вещей, которые обычно воспринимались как должное, заставляла человека больше их ценить. Кроме того, пост напоминал человеку о постоянной близости смерти.

Обязательным атрибутом ритуала умерщвления был плач. Люди культивировали в себе сочувствие к герою-богу-царю до тех пор, пока из их глаз не начинали струиться слезы. Для создания атмосферы скорби слагались специальные песни. Из ритуальных мелодий, текстов и танцев, исполнявшихся плакальщиками, чтобы вызвать в слушателях жалость к страдальцу, и вырос жанр трагедии. Слово происходит от греческого трауос; — «козел», поскольку это животное часто заменяло царя на ежегодной церемонии жертвоприношения.

Следующий этап сезонных празднеств посвящался как можно более полному очищению человеческого тела и жилища. Люди посещали бани и натирались маслами, словно меняя старую кожу на новую. Храмы и гражданские постройки мыли и окуривали благовониями. Чтобы изгнать злых духов из своих домов, хозяева звонили в колокола и били в гонг. В Китае с той же целью на протяжении веков устраивали фейерверки.

В древних культурах ритуальное очищение было как физическим, так и духовным, поскольку люди освобождались от горечи, обиды, зависти и других недобрых чувств. Организм же очищался при помощи поста и даже искусственно вызываемой рвоты.

Слово «катарсис» использовали во времена Аристотеля как медицинский термин, обозначающий избавление тела от токсических веществ и отходов. Оно происходит от прилагательного катарос; — «чистый». Следовательно, катарсис — это очищение, в том числе осуществляемое при помощи слабительных или рвотных средств. Чихание тоже представляет собой катарсическую реакцию (на загрязнение носовых проходов).

Выражение «эмоциональный катарсис», используемое в Аристотелевой «Поэтике», — метафора, указывающая на то, что драма воздействует на человеческие чувства так же, как снадобья, избавляющие от токсинов и нечистот, воздействуют на тело. Жизнь древних греков и их современников из других стран была несладкой и требовала от человека больших усилий, заставляя его со многим мириться. Между тем накопленные отрицательные эмоции не менее опасны для души, чем скопление шлаков — для тела, и могут иметь тяжкие последствия, если не проводить регулярных процедур очищения. Считалось, что человек, который не «разряжается» при помощи изобразительного искусства, музыки, спорта или театра, неизбежно отравляется ядовитыми чувствами, которые выливаются наружу в форме агрессии, сексуального извращения или безумия, а все это опасно для общества. Посему в Древней Греции очищение души и тела было превращено в обязательную процедуру: сезонные празднества обеспечивали всем гражданам ежеквартальный катарсис. Театральное искусство считалось священным, и наслаждаться им полагалось не каждый день, а лишь в особые поворотные моменты года.

Постясь и физически очищаясь, все жители полиса доводили себя до высшей степени эмоциональной восприимчивости, чтобы в назначенный день выйти на площади и улицы для лицезрения грандиозной инсценировки какого-либо мифологического события. Публика не была пассивной: зрители принимали деятельное участие в представлении. Весь город со своими въездными воротами, парадными аллеями и величественными храмами превращался в арену коллективного воспроизведения смерти и возрождения бога-царя или же борьбы космоса и хаоса в процессе сотворения мира.

Унаследовав от предков основные принципы проведения еже- сезонных театрализованных ритуалов, греки посвятили их богам своего пантеона, таким как Аполлон и Дионис, и сделали частью собственного религиозного календаря. Великие традиции античной драматургии медленно развивались из ритуальных инсценировок и декламации поэм в честь богов и героев. Первоначально разыгрывание трагедий и комедий воспринималось как священный акт, направленный на духовное оздоровление людей. Огромные театры под открытым небом строились как храмы, посвященные Дионису — одному из умирающих и возрождающихся богов. Представления служили кульминацией масштабного религиозного праздника. Их тщательно планировали с расчетом на достижение эффекта, который Аристотель называл катарсисом: следя за судьбой героя, зрители должны были испытывать страх и сострадание. Центральное действующее лицо греческой трагедии выполняло функцию бога- царя, некогда жертвовавшего собственной жизнью ради блага членов общества, которые испытывали катарсические чувства, наблюдая его страдания.

В Афинах существовала традиция театрализованного прославления не только Аполлона и Дионисия, но и Деметры, матери всего живого, и ее дочери Кору (Персефоны). На заре истории эти богини правили в царстве вечного изобилия. Связанный с ними миф, повествовавший о смене времен года, инсценировался на праздниках, приуроченных к периодам посева, заботы о всходах, сбора урожая и пережидания зимы. Зовом к странствиям служил момент похищения Персефоны Аидом, властелином подземного царства. Этот этап развития сюжета разыгрывался в октябре, во время трехдневных исключительно женских празднеств — Тесмофорий, в основе которых лежал акт опустошения, складывавшийся из этапов умерщвления и очищения.

Как гласит миф, Деметра, горюющая об исчезновении дочери, забросила свои обязанности богини плодородия, и на землю пришла унылая пора оскудения. Скорбящая мать отправилась искать Персе- фону, став странствующей героиней, которой довелось сыграть множество ролей, прежде чем она уговорила других богов заключить с Аидом договор, чтобы ее дочь могла возвращаться к жизни и свету хотя бы на несколько месяцев в году.

Возвращению Керы (Персефоны) были посвящены Малые Элевсинские мистерии, отмечавшиеся в феврале и знаменовавшие возвращение весны.

Каждые пять лет, в сентябре, справлялись Великие Элевсинские мистерии — один из главных древнегреческих праздников, которому посвящены некоторые композиции на фронте Парфенона. Во время этих пышных торжеств молодые афинские всадники вывозили святыни из храма Деметры и доставляли их в Элевсинион — культовое сооружение у основания Акрополя. Для избранной группы посвященных разыгрывались тайные представления невероятной силы воздействия на публику. Они воссоздавали события из жизни Деметры и Керы при помощи световых эффектов, музыки, танца, ритуальных действий и актерской игры, что позволяло достигать желаемого духовного очищения.

Сегодня мы применяем слово «катарсис» в более широком смысле как обозначение любой эмоциональной разрядки. Психологи заимствовали этот термин для описания терапевтического процесса, в ходе которого подавляемые страхи, мысли, чувства и воспоминания пациента намеренно выводятся на уровень сознания, чтобы спровоцировать эмоциональную реакцию и разрядку, ослабляющую тревогу и напряжение. Кино, литература, изобразительное искусство, музыка — все это способно вызвать у человека психологически оздоравливающую катарсическую реакцию.

## **КАТАРСИС В КОМЕДИИ**

Традиция древнегреческого театра предполагала обязательный жанровый баланс, без которого драматические представления оказывали бы на публику слишком тяжелое, истощающее воздействие. Считалось, что трагические слезы необходимо уравновешивать катарсическим смехом, для чего в программу ритуальных действий вводили комедию.

Этот жанр относится к плерозису, то есть «наполняющей» части ритуального цикла. После того как зритель эмоционально опустошался и очищался, следовало наполнить его душу чем-то здоровым, сочным и жизнеутверждающим. Наступал черед воскресения и чествования.

Слово «комедия» происходит от греческого Κῆρυξ — «шумная пирушка», «оргия». В глубокой древности ритуалы возрождения сопровождалась обильной едой и возлияниями. Поощрялись всевозможные утехи, запрещавшиеся в мрачную пору умерщвления и очищения, которая предшествовала веселому празднику. Одной из задач комедии было пробуждение сексуальной энергии. Часто изображалось соперничество женского и мужского начал. Костюмы, гиперболизирующие половые признаки, и соответствующие ситуации — все было направлено на прославление плодородия. Фрейд считал, что между смехом и сексуальностью существует связь, и, конечно, секс — это естественный катарсис, освобождающий человека от напряжения.

Как полагали древние греки, двух-трех ударных доз трагедии достаточно для символического умерщвления и очищения зрителей, а для завершения ритуального цикла нужна доза комедии, чтобы подготовить их психологически к новому сезону. Правило, которым до сих пор пользуются постановщики мюзиклов и эстрадных шоу, гласит: прощаясь с вами, публика должна смеяться.

## **ВОЗВРАЩЕНИЕ СВЕТА**

В древние времена обязательным элементом сезонных торжеств было зажжение ранее погашенного священного огня в главном храме города, символизирующее победу жизни над смертью. Люди передавали друг другу возродившееся пламя, унося домой его частички, чтобы

от свечи или лампы зажечь свой собственный очаг.

Поедание праздничного ужина, приготовленного на воскресшем огне, завершало сезонный цикл.

Эта традиция частично сохранилась и в наши дни. Однажды я присутствовал на пасхальной службе в нью-йоркском греко-православном храме. Во время великого поста красивейшие иконы и расписные статуи были накрыты пурпурной тканью, а свечи погашены в знак скорби о Христе, принявшем мученическую смерть и погребенном. В момент, соответствующий воскресению, церковь озарило пламя большой пасхальной свечи. Прихожане стали зажигать от нее маленькие свечки, которые принесли с собой. Когда служба закончилась, люди вышли из храма и продолжили ритуал, направившись с частичками пасхального огня к своим машинам и домам, бережно заслоняя пламя от ветра, чтобы зажечь от него свои очаги, как делали их предки тысячи лет назад. Греческие паломники, посещающие Иерусалим, даже везут священный огонь к себе на родину специальными авиарейсами.

Работая с современными драматическими и эпическими жанрами, мы опираемся на сорокатысячелетнюю традицию. Люди всегда обращались к искусству, чтобы оно направило и очистило их. Сегодня мы развлекаемся чаще, чем много веков назад, однако будни и торжества по-прежнему распределяются по сезонному принципу. Новые телешоу, как правило, запускают в сентябре, незадолго до или вскоре после дня осеннего равноденствия. Во многих семьях существует традиция отмечать тот или иной праздник походом в кино или домашним просмотром определенного фильма, такого как «Эта прекрасная жизнь». Популярность некоторых жанров колеблется в зависимости от времени года: например, весной и летом многие из нас предпочитают смотреть картины о любви и спорте, а в холодные месяцы возрастает спрос на психологические драмы. К зимнему солнцестоянию, приблизительно совпадающему с рождественскими и новогодними праздниками, целесообразно приурочивать выпуск высокобюджетных фильмов в жанре фэнтези, особенно если они состоят из нескольких частей, которые будут выходить на экран одна за другой с годичными промежутками. Лето — время блокбастеров и боевиков.

## **ВЛАСТЬ ВРЕМЕН ГОДА**

В последнее время мы не ощущаем сильной зависимости от смены времен года, поскольку в большинстве своем не имеем отношения к сельскохозяйственному циклу, а городская жизнь до известной степени защищает нас от капризов природы. И тем не менее календарь оказывает на наш быт и наше настроение вполне ощутимое, хотя и деликатное воздействие. Чередование сезонов может стать для писателя мерилем течения времени, а сезонные праздники — вехами, рождающими определенные эмоциональные ассоциации. Три месяца — подходящий промежуток для развития событий фильма — вспомните «Сезон чемпионата» (That Championship Season, 1982) или «Летние игры» (Summer Catch, 2001). Иногда четырехчастная структура повторяет годичный цикл, как в картине «Времена года» (The Four Seasons, 1981). Изменения в природе могут соответствовать динамике душевного состояния героя или же, наоборот, резко с ней контрастировать.

Работая над книгой или сценарием, помните: все, о чем вы пишете, должно вызывать у читателя или зрителя определенную эмоциональную реакцию. Иногда мощного катарсического взрыва не происходит, однако многократные обострения конфликта и сюжетные перипетии стабильно воздействуют на аудиторию: люди всем телом ощущают перепады напряжения, спровоцированные нагнетанием энергии, до тех пор пока накопленные эмоции не найдут

выхода в форме слез, дрожи ужаса, смеха или просто удовлетворения от полученных знаний и опыта. Человек по-прежнему нуждается в катарсисе, а искусство остается одним из самых надежных и приятных способов его достижения.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Какую роль играют времена года и сезонные торжества в вашей жизни? В ваших сюжетах? Связаны ли для вас праздники с эмоциональным катарсисом? А для ваших героев?

Что произойдет, если вы попытаете противостоять смене времен года или игнорировать ее? Какие последствия мог бы иметь ваш отказ от участия в сезонных ритуалах, принятых в вашей культуре?

Как сезонный катарсический цикл обыгрывается в мире спорта? От чего человек скорее испытает катарсис: от участия в спортивных мероприятиях или от наблюдения за ними?

Чем объясняется популярность соревновательных реалити-шоу и конкурсов талантов? Какие катарсические ощущения они дают аудитории?

Какова специфика группового катарсиса? Отличаются ли ваши ощущения при просмотре пьесы или фильма в переполненном

зале от того, что вы чувствуете, читая роман, играя в компьютерную игру или сидя перед телевизором у себя дома? Какую обстановку вы предпочитаете и почему?

Доводилось ли вам испытывать катарсис от просмотра фильма или пьесы, чтения книги или участия в спортивной игре? Опишите свои ощущения и постарайтесь сделать так, чтобы читатель ощутил то же самое.

Каким был самый запоминающийся праздник в вашей жизни? Могут ли полученные вами ощущения послужить материалом для рассказа, одноактной пьесы или сценария короткометражного фильма? Испытает ли персонаж этого произведения катарсис?

Какова роль моды в календарном цикле нашей жизни? Считаете ли вы, что фэшн-индустрия нами манипулирует или же носить одежду из разных тканей разных цветов в разные времена года естественно?

Какие сезонные ритуалы сохранились в вашей культуре? Какие чувства они вызывают? Используются ли при их проведении драматические эффекты, рассчитанные на достижение катарсиса?

К чему обращается сегодняшнее кино в поисках ситуаций, вызывающих у зрителя те или иные эмоциональные и физические ощущения? Можно ли сказать, что современные люди менее восприимчивы к искусству, чем предыдущие поколения? Как вы думаете, какие средства будут использовать для достижения катарсического эффекта писатели и сценаристы будущего?





МУДРОСТЬ ТЕЛА

## МУДРОСТЬ ТЕЛА

Тело мудрее самой глубокой философии.  
*Фридрих Ницше*

Хотя процесс осмысления сюжета осуществляет наш мозг, остальные органы тоже активно участвуют в восприятии. По сути, мы каждой клеткой откликаемся на художественное отображение жизни наших собратьев. Кожа, нервы, внутренности, кровь — все задействовано.

Как отмечал Джозеф Кэмпбелл, архетипы непосредственно влияют на наш организм, словно в нас запрограммированы определенные химические реакции на те или иные символические раздражители. Например, большеглазый детеныш любого животного вызывает симпатию и желание его защитить или произнести что-то вроде «Какая прелесть!». Кот в сапогах из «Щрека» искусно применяет этот глубинный эмоциональный механизм, глядя на нас огромными глазами всякий раз, когда хочет добиться сочувствия. Эмоции сложны, но одна из составляющих этого многоуровневого явления — простая химическая реакция на внешний раздражитель, что художники всегда знали и использовали для достижения нужного эффекта.

Некоторые образы и сцены автоматически вызывают в нас физически ощутимый отклик. Существуют базовые ситуации, изображение которых воздействует на нас либо интуитивно, почти на животном уровне, либо в силу многовековой культурной традиции. Ко второму типу относятся такие христианские образы, как Мадонна с Младенцем, Тайная вечеря и Пьета (сцена оплакивания мертвого Христа Девой Марией), у которых есть и более древние аналоги, например египетская богиня Хатхор, баюкающая своего ребенка, или Исида, нежно собирающая разбросанные останки своего мужа Осириса. Изображение конфликтных ситуаций: воюющих людей или богов/героев, сражающихся с монстрами, — вызывает у нас специфические ощущения в животе, когда мы переживаем за одну из борющихся сторон, отождествляя себя с ней. Образы щедрых духов-защитников (добрых бабушек, ангелов, Санта-Клауса) дарят нам теплое чувство спокойствия. Физические страдания симпатичного персонажа причиняют нам боль: именно на такой эффект рассчитывали средневековые художники, изображая распятие Христа и мучения различных святых, таких как святой Себастьян, пронзенный множеством стрел.

Зрители греческих трагедий зачастую испытывали сильнейшие физические ощущения, например, когда Эдип появлялся на сцене с вырванными глазами. Язык античной драмы был дерзок и прямолинеен. Зрителя нещадно обливали потоками крови. Иногда акт насилия совершался за сценой, но описывался в тошнотворных подробностях, которые иногда подкреплялись шокирующими «вещественными доказательствами», такими как окровавленная одежда. Актеры убедительно изображали трупы.

Унаследовав традиции древнегреческого театра, римляне превзошли их в жестокости. В годы упадка империи кровавый натурализм театральных зрелищ был и вовсе доведен до крайности: убийства, прежде имитируемые или изображаемые символически, теперь совершались по-настоящему (участь героев трагедии принимали осужденные преступники, которые погибали прямо на сцене, истекая кровью на потеху публике); битвы мифологических персонажей разыгрывали гладиаторы, сражавшиеся друг с другом в буквальном смысле до последнего издыхания.

В конце XVIII века в Париж из Лиона прибыл Гиньоль — балаганная кукла-перчатка, давшая имя французскому театру жестокости.

«Гран-Гиньоль» заставлял зрителей содрогаться от ужаса, натуралистично представляя сцены расчленения, отсечения голов и прочих издевательств над человеческим телом.

Люди, присутствовавшие на первых киносеансах, отмечали потрясающее физическое воздействие, которое оказывали на публику «движущиеся картины»: зрители вскакивали со своих мест при виде приближающегося локомотива и вздрагивали, когда во время показа фильма «Большое ограбление поезда» (The Great Train Robbery, 1903) с экрана смотрело дуло пистолета.

В 1950-е и 1960-е годы умением вызывать у аудитории острые физические ощущения прославился Альфред Хичкок. В таких фильмах, как «Психо», «Птицы», «Головокружение» и др., он управляет телами зрителей, как виртуозный музыкант органом. И он был не одинок: каждый хороший режиссер в той или иной мере владеет приемами, позволяющими добиваться от аудитории определенных эмоциональных и физических реакций. Полный арсенал кинематографиста (сюжет, образы персонажей, монтаж, свет, костюмы, музыка, декорации, актерская игра, спецэффекты, знание психологии) используется для того, чтобы заставить зрителя затаить дыхание от волнения, удивленно охнуть при неожиданном повороте сюжета, а в момент счастливой развязки вздохнуть с облегчением. По сути, секрет драматурга заключается в умении контролировать то, как человек дышит, поскольку состояние всех органов зависит от их снабжения кислородом.

В 1970-е годы появились богатые спецэффектами фильмы Ирвина Аллена — «Приключение «Посейдона»» (The Poseidon Adventure, 1972), «Ад в поднебесье» (The Towering Inferno, 1974), в которых многие усмотрели низменное развлечение, вызывающее не столько к духовному, сколько к телесному. С приходом поколения Спилберга и Лукаса, современных мастеров спецэффекта, кино получило еще больше возможностей для создания самых впечатляющих изображений.

На протяжении всей истории культуры мастера зрелищ использовали разнообразные средства для усиления физического воздействия на аудиторию, начиная с курения ладана при проведении древнегреческих ритуалов и кончая новейшими чудесами техники, такими как 3D, IMAX или кресла, вибрирующие в тот момент, когда на экране идет пулеметная стрельба. В Древнем Риме иллюзию присутствия богов создавали, распространяя ароматные пары и осыпая сцену или арену благоухающими цветочными лепестками. В 1950-е проводились эксперименты по созданию трехмерного изображения и передаче запахов, а режиссер Уильям Касл при демонстрации своей картины «Вибратор» (The Tingler, 1959) использовал уникальную технологию, названную «Percepto»<sup>35</sup>: в спинки кресел были вмонтированы вибрирующие устройства, которые срабатывали в наиболее ужасающие моменты, имитируя ощущения персонажей, в спинном мозге которых поселялось существо-паразит, давшее название фильму.

## ТЕЛО КАК КРИТЕРИЙ ОЦЕНКИ

Объективно оценить свою или чужую работу не всегда легко. Порой бывает трудно сформулировать, что тебе не нравится в фильме, какие чувства он у тебя вызвал, чего ему не хватает. Иногда определить, насколько сюжет удался и в чем его недостатки, помогают вопросы: «Что я чувствовал? Были у меня вообще какие-либо физические ощущения, или же я воспринимал происходящее только умом? Становилось ли мне холодно? Поджимались ли пальцы на ногах от страха или восторга? Когда герою угрожала опасность, реагировала ли моя

---

<sup>35</sup> От лат. *percipere* — «воспринимать». — *Прим. пер.*

нервная система так, будто я сам стою на краю пропасти?» Если ответ отрицательный, то картине, вероятно, недостает эмоциональной напряженности.

Оценивать сюжеты будущих фильмов — моя профессия, и для меня очень важны ощущения, которые я испытываю при чтении сценария. Если он скучный, мое тело становится свинцовым, а каждая страница словно бы весит тысячу фунтов. Пробегая глазами по строчкам, я начинаю клевать носом. По опыту могу сказать, что сценарии, по которым впоследствии снимают хорошее кино, воздействуют на меня совершенно иначе: я просыпаюсь, все органы моего тела один за другим оживают, наполняются легкостью и радостью. Кровь активно приливает к мозговым центрам, отвечающим за удовольствие. Я испытываю «чистое наслаждение» по Аристотелю, которое заключается в выбросе эмоциональной и физической энергии благодаря катарсическому воздействию умело рассказанной истории.

Когда мы смотрим хороший фильм или читаем увлекательный роман, наше сознание приходит в состояние повышенной активности, что сказывается на генерировании мозговых волн, которые могут быть зафиксированы специальным оборудованием. Возможно, такой почти гипнотический эффект достигается вследствие изменения дыхательного ритма в сочетании с концентрацией внимания на изображаемых событиях.

Начав зарабатывать на жизнь критическим разбором сценариев, я вскоре обнаружил, что по сути анализирую реакции в органах моего тела. На протяжении всего дня наши эмоциональные и физические отклики на окружающий мир сопровождаются циркуляцией жидкостей в организме. Книги и фильмы воздействуют на нас так же, как и любые другие внешние раздражители: если мы испытываем страх или стресс, надпочечники выбрасывают в кровь адреналин, сердцебиение и дыхание учащаются. Если же мы шокированы тяжелым или пугающим зрелищем, наше тело блокирует некоторые процессы, ограничиваясь жизненно важными в конкретной экстренной ситуации.

Английское слово *horror* — «ужас» — уходит корнями к латинскому слову «ощетиниться», описывающему автоматическую реакцию тела на события, угрожающие нормальному порядку вещей. Когда человек чего-то боится, кожа на его руках ведет себя примерно так же, как при контакте с холодным воздухом: благодаря сокращению крошечных мускулов волоски приподнимаются. Некоторые ученые усматривают в этом явлении отголосок тех далеких времен, когда густая поросль на теле наших предков вставала дыбом, помогая казаться больше и опаснее перед лицом врагов, как это и сегодня происходит у животных.

Совет для тех, кто интересуется сенсорными экспериментами: резкая струя прохладного воздуха может заставить зрителей содрогнуться, особенно в соединении с другими эмоциональными и музыкальными эффектами. Холод способен внушить человеку замогильный ужас, а также благоговение, удивление и даже возвышенное чувство духовного возрождения.

Нервная дрожь, вызванная произвольным сокращением мышц тела, особенно рук и спины, не всегда связана со страхом. Религиозный трепет и психологическое озарение способны вызывать сладостное содрогание — знак небесной милости или одобрительный отклик тела на удачную мысль. Это явление, которое французы называют словом *frisson*, возникает в моем теле, когда я сосредоточенно работаю над каким-либо сценарием, особенно совместно с коллегами. Иногда кто-то из участников дискуссии высказывает идею, от которой у меня по коже пробегают мурашки. Мне кажется, будто по моему хребту прокатываются тысячи крошечных камешков,

издавая шум, похожий на звучание рейстинга<sup>36</sup> — полый трубки, заполненной высушенными горошинами. Если кто-либо из присутствующих испытывает то же самое или нечто подобное, я понимаю это по видимой дрожи, пробегающей по телу человека. Порой волна таких вибраций накрывает едва ли не весь зал.

Я научился ценить подобные реакции своего организма, поскольку они помогают мне понять, что я имею дело с чем-то прекрасным и правильным. Иногда удачное решение творческой задачи вызывает отклик на всех уровнях моего существа. Организм подает легкие физические сигналы, свидетельствующие о том, что достигнут желаемый эмоциональный эффект, либо о том, что история становится более осмысленной, реалистичной или смешной. Вероятно, в нашу эмоциональную сферу встроена некая сетка, и, если произведение искусства совпадает с ней, тело радостно отзывается, позволяя энергии книги или фильма течь свободно, как если бы это был электрический ток. Сюжетные построения могут быть красивыми, или элегантными, как часто говорят математики или физики о решении своих задач. Возможно, мы чувствуем их гармонию с некой универсальной истиной, важной вселенской реальностью.

Истории воздействуют на разные уровни нашего организма, и существует иерархия, восходящий порядок развития эмоций, подобно тому, как это описано в индуистском учении о чакрах. Это своего рода невидимые, но оттого не менее реальные жизненные центры, в основном сосредоточенные вдоль позвоночника. Семь главных чакр выполняют функции удовлетворения различных потребностей — от низменных физических до возвышенных духовных. Слово «чакра» переводится как «кольцо» или «круг» и обозначает кольцеобразный энергетический центр, расположенный вблизи важного органа. Подобно цветкам лотоса, чакры могут быть открытыми или закрытыми в зависимости от нашего духовного состояния. Они образуют своеобразный график реального или потенциального роста человека: немногие поднимаются выше первых трех ступеней, отвечающих за стремление к выживанию, размножению и власти (все соответствующие центры находятся ниже пояса). Некоторые счастливы поднимаются в своем развитии до чакры сердца и познают любовь. Кто-то добирается до горловой чакры самовыражения. В число таких людей попадают, в частности, писатели и художники. Особое духовное озарение открывает шестую чакру, расположенную в области «третьего глаза», благодаря чему человек может обрести дар ясновидения. И лишь у святых распускается седьмая, вечная, чакра, что свидетельствует о полной просветленности и исключительной божественной милости.

Эти символы могут послужить полезной метафорой для развития образа героя и этапов его изменения и роста. Некоторые люди не переходят последовательно со ступеньки на ступеньку, а перескакивают их, с разными результатами и в различных комбинациях. Как полагают некоторые современные индийские мудрецы, у Гитлера была прекрасно развита горловая чакра, и поэтому он мог при помощи своего голоса подчинять себе людей, пробуждая в них нужные ему порывы, однако большинство других энергетических центров фюрер скорее всего держал наглухо закрытыми.

Согласно индуистским учениям, существуют разнообразные способы стимулирования чакр, каждой из которых соответствуют определенные цвета, запахи и, что особенно важно, звуки. Как принято считать, нездоровые чакры можно прочистить и открыть при помощи гонгов, колоколов, барабанов и труб. Эмоциональный прорыв, переживаемый человеком при просмотре фильма и сопоставимый с пробуждением верхних чакр, происходит в момент музыкальной и

---

<sup>36</sup> От англ. *rain stick* — букв. «дождевая палка». — *Прим. пер.*

сюжетной кульминации.

Оценивая материалы, поступавшие в сценарные отделы голливудских студий, я стал задумываться о том, как современная индустрия развлечений задействует разнообразные эмоциональные и физические центры человеческого тела. Наблюдения над самим собой показали, что хорошая история сразу затрагивала, по меньшей мере, два моих органа: сердце начинало взволнованно биться, а горло сжималось от сочувствия героям. То хотелось расплакаться или рассмеяться, то замереть и не дышать. Чем больше реакций выдавало мое тело, тем лучше был сценарий. В идеале, фильм должен использовать все возможности ситуации, вызывая эмоциональный отклик во всем человеческом теле. Оценивая проекты сценариев, я стал руководствоваться принципом: «Если на историю не отзываются хотя бы два моих органа, она не удалась».

Катарсис, о котором так много говорилось в этой книге, — мощнейшая из возможных физических и эмоциональных реакций на искусство. Мы можем получать катарсический эффект маленькими дозами, извлекая их почти из каждой прочитанной книги и просмотренной кинокартины, однако полное и всеохватное очищение от ядов души и тела, преображающее наш взгляд на мир, случается очень редко. Такие встряски не нужны человеку ежедневно, поскольку кардинально меняют его убеждения и систему ценностей. И все-таки иногда мы переживаем настоящий катарсис: это происходит, когда произведение искусства и читатель/зритель идеально «совпадают» друг с другом. Именно такие совпадения, как правило, вызывают в людях желание посвятить себя творческой профессии. Художникам знакомы ощущения, о которых я говорю. Перед лицом истинного произведения искусства ты словно ощущаешь удар, подобный удару молотка по стеклу, заставляющий тебя совершенно по-новому воспринять собственный опыт. Вероятно, вы испытывали подобное озарение в момент особого духовного слияния со своей семьей или страной, с человечеством, с Богом, с идеалом. В исключительных случаях книга или фильм оказывает на нас глубочайшее воздействие, дающее нам новое видение мира и новый смысл жизни. Наверное, чтобы такое произошло, мы должны быть готовы к восприятию той правды, которую несет в себе это произведение искусства. Неудивительно, что многие люди хотят стать художниками и участвовать в создании чуда, даря окружающим возможность духовного обновления.

## ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Что вы ощущаете, находясь под сильным впечатлением от спектакля, фильма, выступления певца или работы художника?

Вспомните произведение, которое доставило вам большое удовольствие или помогло понять что-то важное. Как отреагировали на него органы вашего тела?

Какие символы, образы и ситуации кажутся вам особенно трогательными и особенно много значат для вас? Постарайтесь описать свои ощущения так, чтобы другой человек почувствовал то же, что и вы.

Как ваше тело реагирует на пугающие или опасные ситуации? Опишите этот опыт в рассказе или сценарии короткометражной ленты.

Посмотрите страшный фильм, наблюдая за тем, как режиссер манипулирует вашим дыханием при помощи сюжетных перипетий, монтажа, музыкальных ритмов, цвета и т. д.

Какие сцены вызывают у вас наиболее сильный эмоциональный и физический отклик? Напишите серию эпизодов, нацеленных на получение определенных реакций: пусть у читателя

по спине пробегут мурашки, а руки покроются гусиной кожей, пусть он заплачет или рассмеется.



ДОВЕРЬСЯ ТРОПЕ

## ДОВЕРЬСЯ ТРОПЕ

Земную жизнь пройдя до половины,  
Я очутился в сумрачном лесу,  
Утратив правый путь во тьме долины<sup>37</sup>.

Данте. Божественная комедия

Начальные строки Дантова «Ада» вспомнились мне, когда как-то раз, на определенном этапе жизненного пути, я блуждал в одиночестве в лесу в районе Биг-Сур, Калифорния. В чаще было, как полагается, темно, и я заблудился. Голодный, усталый и замерзший до дрожи, я ударился в панику при мысли о надвигающейся ночи.

Зима стояла дождливая, и грозы одна за другой увлажняли склоны холмов, измученные многомесячной засухой. В моей собственной жизни тоже бушевала непогода, потому-то я и отправился в эти священные края в поисках того, что потерял: уединения, ясности ума, душевного покоя. Пережив неудачи в значимых для меня областях профессиональной и личной жизни, я не знал, куда двигаться дальше. Инстинктивно я чувствовал, что общение с дикой природой выведет меня на правильный путь.

Шагая по петляющей тропе, проложенной службой охраны лесов в пустынных каньонах Биг-Сура, я заметил маленькую табличку: «Осторожно! Дорога местами повреждена». «Наверное, тропинку кое-где развезло из-за последних дождей», — подумал я, но, оказалось, зимние бури обошлись с хрупкими холмами гораздо более сурово: вся горная гряда превратилась в огромную губку, жидкость из которой стекала в каньон. Мощные потоки пробивали на своем пути новые ущелья. Поворачивая за угол, я то и дело обнаруживал, что примерно пятьдесят ярдов тропинки просто смыло. Вода, лившаяся по холмам, оставила после себя лишь влажные глинистые шрамы. По оголенным скалам кое-где до сих пор бежали струи. Ничем не защищенная порода легко крошится, и обильно осыпавшийся щебень может быть опасен, как зыбучий песок. За полосой оползня тропинка продолжалась, и, чтобы выбраться на твердую почву, мне пришлось по-крабьи пробираться по разбитому скользкому склону, зарываясь пальцами рук и ног в каменистую осыпь. Пройдя несколько сот футов по относительно сохранившейся дороге, я опять наткнулся на широкий грязный оползневый след, который приходилось пересекать прежним манером.

Поначалу это небольшое приключение на лоне природы меня даже взбодрило: казалось, я нашел то, что искал. После трех или четырех проходов в обнимку с осыпавшимся отвесным склоном скалы, по которому струилась мутная жижа, мое терпение стало иссякать. Руки и ноги начали трястись от непривычной нагрузки, пальцы сводила судорога. Несколько раз до нитки промокнув, а затем высохнув под холодным ветром, я не на шутку замерз. Иногда мне казалось, будто весь холм, покрытый желтой глиной и щебнем, ходит подо мной ходуном, уплывая из-под ног, как при замедленном оползне. После десятого участка бездорожья я забеспокоился. Прогулка, запланированная на час, длилась уже три часа, а конца моему приключению все не было видно. Несколько раз я поскользнулся и с трудом удерживал равновесие, цепляясь за скалу скрюченными пальцами трясущихся рук, чтобы не сорваться на камни с высоты сотен футов.

Наконец я добрался до холодной тенистой стороны горы, от которой откололся, свалившись в

---

<sup>37</sup> Перевод М. Лозинского. — Прим. пер.

каньон, целый пласт породы. На пути оползня осталась наклонная площадка, усыпанная острыми валунами величиной с дом. Я не знал, повернуть ли мне назад или же попытаться преодолеть это препятствие, и принялся взвешивать оставшиеся силы с осторожной точностью первобытного инстинкта, который просыпается в человеке при встрече со смертельной опасностью. Глядя на солнце, заходящее за верхушки деревьев, я почувствовал, что угодил в ситуацию классической калифорнийской трагедии на лоне природы и рискую попасть в газетную колонку происшествий. Какой-то дурак забрался ночью в лес, упал в каньон и сломал себе шею или несколько дней бродил, пока не умер от голода, — такое случается постоянно. Неужели теперь моя очередь?

Мой активизировавшийся мозг подсчитал с точностью чуть ли не до калории, сколько энергии осталось в моем теле. Еды я взял с собой совсем немного — всего лишь горстку походной смеси, которую давно поглотил. Изюм и орехи моментально наполнили меня новыми силами, но вскоре я потратил их, пробираясь по опасному участку сланца. Грань, отделяющая жизнь от смерти, очень тонка. Я понимал, что с каждым шагом истощаю свой внутренний резерв, и уже представлял себе, как последние песчинки неумолимо бегут по горлышку стеклянных часов моей жизни.

Предстояло решить, куда идти: вперед или назад? Двигаться в прежнем направлении было рискованно, поскольку я не видел, продолжается ли дорога после завала, перейти который трудно, а обойти нельзя. Для преодоления этой преграды мне могло потребоваться столько же сил, сколько я уже потратил, или даже больше. К тому же существовала опасность, что, даже перебравшись через нагромождение камней, я не найду тропинку среди деревьев. К наступлению ночи я рисковал попасть в непроходимую чащу.

Можно было повернуть назад и в обратном порядке пройти все препятствия, которые я только что с таким трудом преодолел, но внутренний голос подсказывал мне: приняв такое решение, я погибну, ведь мои пальцы одеревенели и утратили цепкость, а руки и ноги тряслись. Попытка еще три или четыре раза проползти вдоль скользкого участка отвесной скалы, тем более в темноте, наверняка закончилась бы несчастным случаем.

Поэтому я собрал остатки энергии и устремился вперед через груды камней, чувствуя себя муравьем, крошечной точкой на склоне горы, и поражаясь могуществу той силы, которая некогда соорудила эти скалы, устремленные вверх на многие тысячи футов, а теперь крошит и разбивает их. Когда я, истощенный до предела и продрогший на ветру, наконец-то добрался до леса, возникла другая проблема: где дорога? Ее не было видно. Несколько чахлах тропок уводили в темноту, в непроходимые колючие заросли, наподобие тех, что окружают заколдованные сказочные замки. Я поднимался на склон горы и спускался с него, царапал лицо и руки о ветки в надежде найти верную дорогу. Ночь надвигалась, а я все более и более безнадежно сбивался с пути. Нужно было как-то выбираться, потому что неподготовленному человеку нельзя оставаться в лесу после наступления темноты. На калифорнийских холмах люди постоянно умирали от переохлаждения. Я впервые заметил, что в разное время суток воздушные массы движутся в горах, как волны прилива и отлива. Сейчас по склону мощным потоком струился холод. Стекая в бездонный каньон, он остужал мою кровь и угнетал мой дух.

Я до последнего не хотел признаваться себе, что заблудился, но посмотреть правде в глаза все-таки пришлось. Наблюдая за тем, как тени деревьев спускаются в ущелье, я боролся с целым сонмом зловещих мыслей и чувств. Сердце колотилось, руки дрожали. Казалось, лес говорил со мной, звал меня. «Давай же! — шептали ведьмовским голосом миллионы шуршащих листьев. — Твоей беде можно быстро положить конец. Делай как мы! Падай! Разбегись, прыгни с обрыва в

каньон, и все будет разом кончено. Мы обо всем позаботимся».

Как ни странно, этот призыв нашел отклик в моей душе, вернее, в той ее части, которая была напугана и просто хотела скорее положить конец своим терзаниям. Но мозг подсказал мне, что я переживаю банальную панику, которой не следует поддаваться. Греки, обладавшие удивительным талантом присваивать явлениям удачные имена, назвали это психологическое состояние в честь козлоногого бога Пана. Он мог как вдохновлять смертных своей игрой на флейте, так и внушать им ужас, воздействуя на их чувства грозными силами, которые ему подчинялись. Запуганные люди совершали нелепые поступки, которые часто оканчивались смертью.

А еще я ощущал присутствие персонажей европейского и русского фольклора — страшных ведьм, олицетворяющих двойственную сущность первозданного леса. Любой сказочный герой знает, что эти кровожадные колдуньи могут легко уничтожить или поглотить человека, но, если сумеешь их задобрить и выразишь им уважение, они, возможно, станут, как добрые бабушки, защищать тебя от всех врагов, дадут тебе кров и еду. В тот опасный момент лес повернулся ко мне своей самой коварной колдовской личиной. В каждом сучке и каждой ветке было растворено что-то живое, зловещее и прожорливое, напоминающее мне ведьму из сказки «Гензель и Гретель». Дела мои были плохи.

Я остановился и перевел дух. Эта простая мера вернула мне способность мыслить здраво, прояснив мой ум, который в панике гнал меня куда глаза глядят, как испуганное животное. Я понял, что все это время я неправильно дышал, вследствие чего в мозг поступало недостаточно кислорода. Я не только промерз и устал, но и находился в состоянии легкого шока. Кровь отхлынула от головы и конечностей, чтобы сберечь остатки энергии и тепла. После нескольких глубоких вдохов я почувствовал, как мозг стал оживать.

Перестав совершать бесцельные движения, я осмотрелся по сторонам и вдруг почувствовал внутри себя какую-то древнюю силу — надежный инстинкт, подсказывающий человеку, что делать в минуту опасности. В моем сознании раздался голос, ясный, как солнечный свет. «Доверься тропе», — прозвучало откуда-то из глубины моего существа. Сначала я лишь насмешливо улыбнулся этому предложению, сказав сам себе: «Я бы с радостью, да только где она?» Я доверчиво шел по дороге, проложенной службой охраны лесов, и оказался там, где оказался. Уже полчаса я искал спасительную тропу и не мог ее найти. Если же говорить не о походе в горы, а о целом периоде моей жизни, то и в этом смысле я сбился с пути истинного.

Но голос снова терпеливо повторил: «Доверься тропе». В этих словах звучала спокойная уверенность в том, что тропа существует и обязательно выручит меня из беды.

Я опустил глаза и увидел среди травы тонкий желобок, по которому, совершенно равнодушные к моей панике, бесконечной вереницей семенили хлопотливые муравьи. Проследовав взглядом по этой тропе — единственной тропе, какую смог найти, — я заметил, что она ведет к желобку поглубже, представляющему собой своеобразный тоннель. Очевидно, по нему передвигались в ежевичных зарослях мыши-полевки или другие маленькие зверьки. Эта дорожка, в свою очередь, вывела меня на зигзагообразный олений след, большими легкими шагами поднимавшийся в гору. Осторожно опуская одну ступню перед другой, я пошел по отпечаткам копыт, которые вывели меня из лабиринта, как нить Ариадны — Тесея. Я очутился на горном лугу, где все еще светило солнце. Через этот открытый зеленый участок четкой полосой тянулась официальная дорога, проложенная службой охраны лесов, — мой верный путь, ведущий к дому.

Успокоившись, я почувствовал, что, пожалуй, смогу выбраться из своих жизненных неурядиц, так же как выбрался из чащи. Теперь, вспомнив слова «доверься тропе», я истолковал их по-новому: «Поднимайся на следующую ступень своей жизни. Не пытайся повернуть назад и не позволяй себя напугать или обездвижить. Просто продолжай идти и верь: твои здоровые инстинкты приведут тебя туда, где тебе будет хорошо». Вскоре туристическая тропа сменилась грунтовой дорогой шириной в две пожарные машины, а через полчаса я уже был на шоссе, где меня поджидал мой благословенный «Фольксваген». Солнце все еще светило на западном горизонте, но я знал, что в каньонах, откуда я выбрался, уже глубокая ночь, которая могла стать последней в моей жизни.

Окинув прощальным взглядом лес и горы, выпустившие меня из своих челюстей, я понял: фраза «Доверься тропе» — настоящий подарок. Теперь я хочу поделиться им с вами. Если вы потерялись и находитесь в смятении, просто идите по дороге, которую выбрали или которая выбрала вас. По вашему пути — пути писателя или сценариста — уже прошли многие. Вы не первый и не последний. То, как вы воспринимаете свое творчество, какой опыт в него вкладываете, уникально, но и это часть некоего всеобъемлющего целого — долгой традиции, уходящей корнями в истоки рода человеческого. Дорога имеет внутреннюю логику, и ваши герои ее постигнут. Верьте дороге, верьте героям. Доверьтесь тропе.

Данте начинает «Божественную комедию» словами:

*Земную жизнь пройдя до половины,*

*Я очутился в сумрачном лесу,*

*Утратив правый путь во тьме долины.*

Думаю, каждый, кто идет дорогой творчества, по-своему переживает нечто подобное. Каждый ищет в темной чащобе свое «Я». Желаю вам удачи и увлекательных приключений. Надеюсь, что вы найдете себя. Счастливого пути!



## ФИЛЬМОГРАФИЯ

- «101 далматинец» (101 Dalmatians)
- «48 часов» (48 Hours)
- «Ад в поднебесье» (The Towering Inferno)
- «Айвенго» (Ivanhoe)
- «Аладдин» (Aladdin)
- «Американские граффити» (American Graffiti)
- «Анализируй это» (Analyze This)
- «Анна и король» (Anna and the King)
- «Арабеска» (Arabesque)
- «Артур» (Arthur)
- «Атака легкой кавалерии» (The Charge of the Light Brigade)
- «Африканская королева» (The African Queen)
- «Барбаросса» (Barbarossa)
- «Беглец» (The Fugitive)
- «Безумный Макс-2: Воин дороги» (Mad Max 2: The Road Warrior)
- «Безумный Макс-3: Под куполом грома» (Mad Max Beyond Thunderdome)
- «Белоснежка» (Snow White)
- «Белые люди не умеют прыгать» (White Men Can't Jump)
- «Беспечный ездок» (Easy Rider)
- «Битва титанов» (Clash of the Titans)
- «Ближние контакты третьей степени» (Close Encounters of the Third Kind)
- «Бойцовский клуб» (Fight Club)
- «Большое ограбление поезда» (The Great Train Robbery)
- «Большое разочарование» (The Big Chill)
- «Большой» (Big)
- «Большой побег» (The Great Escape)
- «Борьба за огонь» (Quest for Fire)
- «Бостонский душитель» (The Boston Strangler)
- «Бунтарь без идеала» (Rebel Without a Cause)
- «Бутч Кэссиди и Санденс Кид» (Butch Cassidy and the Sundance Kid)

«В поисках мистера Гудбара» (Looking for Mr. Goodbar)  
«В поисках утраченного ковчега» (Raiders of the Lost Ark)  
«Вернись, любовь моя!» (Lover Come Back)  
«Взвод» (Platoon)  
«Вибратор» (The Tangler)  
«Властелин колец: Братство кольца» (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)  
«Властелин колец: Две крепости» (The Lord of Rings: The Two Towers)  
«Влюбленный Шекспир» (Shakespeare in Love)  
«Возвращение джедая» (Return of the Jedi)  
«Волшебник страны Оз» (The Wizard of Oz)  
«Враг общества» (Public Enemy)  
«Времена года» (The Four Seasons)  
«Вулкан» (Volcano)  
«Выбор Софи» (Sophie's Choice)  
«Выпускник» (The Graduate)  
«Выстоять и сделать» (Stand and Deliver)  
«Ганга Дин» (Gunga Din)  
«Генрих V» (Henry V)  
«Глубокий сон» (The Big Sleep)  
«Голдфингер» (Goldfinger)  
«Головокружение» (Vertigo)  
«Гориллы в тумане» (Gorillas in the Mist)  
«Городские пижоны» (City Slickers)  
«Гражданин Кейн» (Citizen Kane)  
«Граф Монте-Кристо» (The Count of Monte Cristo)  
«Грязная дюжина» (The Dirty Dozen)  
«Действуй, сестра!» (Sister Act)  
«День независимости» (Independence Day)  
«Деревенщина из Беверли-Хиллз» (The Beverly Hillbillies)  
«Диверсант» (Saboteur)  
«Дикарь» (The Wild One)  
«Дикая банда» (The Wild Bunch)  
«Дилижанс» (Stagecoach)  
«До свидания, мистер Чипс!» (Goodbye, Mr. Chips)

«Доктор Джекил и мистер Хайд» (Dr. Jekyll and Mr. Hyde)  
«Долларовая трилогия» (Dollars Trilogy)  
«Дорогая мамочка» (Mommie Dearest)  
«Дурная слава» (Notorious)  
«Дюна» (Dune)  
«Жар тела» (Body Heat)  
«Жареные зеленые помидоры» (Fried Green Tomatoes)  
«Жизнь и времена судьи Роя Вина» (The Life and Times of Judge Roy Bean)  
«Западное крыло» (The West Wing)  
«Захватчики с Марса» (Invaders from Mars)  
«Звездные войны» (Star Wars)  
«Звездный путь» (Star Trek)  
«Землетрясение» (Earthquake)  
«Знахарь» (Medicine Man)  
«Золушка» (Cinderella)  
«Игры патриотов» (Patriot Games)  
«Из России с любовью» (From Russia with Love)  
«Империя наносит ответный удар» (The Empire Strikes Back)  
«Индиана Джонс и последний крестовый поход» (Indiana Jones and the Last Crusade)  
«Индиана Джонс и Храм Судьбы» (Indiana Jones and the Temple of Doom)  
«Инопланетянин» (E. T., The Extraterrestrial)  
«Интимный разговор» (Pillow Talk)  
«Искатели» (The Searchers)  
«История Бадди Холи» (The Buddy Holly Story)  
«История любви» (Love Story)  
«Их собственная лига» (A League of Their Own)  
«К востоку от рая» (East of Eden)  
«К северу через северо-запад» (North by Northwest)  
«Казино» (Casino)  
«Канонерка» (The Sand Pebbles)  
«Касабланка» (Casablanca)  
«Кинг-Конг» (King Kong)  
«Китайский квартал» (Chinatown)  
«Клеопатра» (Cleopatra)

«Клуб “Завтрак”» (The Breakfast Club)  
«Король лев» (The Lion King)  
«Король-рыбак» (The Fisher King)  
«Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast)  
«Красная река» (Red River)  
«Красотка» (Pretty Woman)  
«Крестный отец» (The Godfather)  
«Криминальное чтиво» (Pulp Fiction)  
«Кто подставил кролика Роджера?» (Who Framed Roger Rabbit?)  
«Леди из Шанхая» (The Lady from Shanghai)  
«Летние игры» (Summer Catch)  
«Лжец, лжец» (Liar, Liar)  
«Лицо со шрамом» (Scarface)  
«Лорд Джим» (Lord Jim)  
«Лоуренс Аравийский» (Lawrence of Arabia)  
«Лучше не бывает» (As good as It Gets)  
«Мальш-каратист» (The Karate Kid)  
«Мальтийский сокол» (The Maltese Falcon)  
«Матрица» (Matrix)  
«Медовый месяц в Лас-Вегасе» (Honeymoon in Vegas)  
«Миссис Даутфайр» (Mrs. Doubtfire)  
«Мистер Смит едет в Вашингтон» (Mr. Smith Goes to Washington)  
«Моби Дик» (Moby Dick)  
«Молодые стрелки» (Young Guns)  
«Молчание ягнят» (The Silence of the Lambs)  
«Морской ястреб» (The Sea Hawk)  
«Мотылек» (Papillon)  
«Моя дорогая Клементина» (My Darling Clementine)  
«Мужской стриптиз» (The Full Monty)  
«Муки и радости» (The Agony and the Ecstasy)  
«На золотом озере» (On Golden Pond)  
«Назад в будущее» (Back to the Future)  
«Напряги извилины» (Get Smart)  
«Незнакомцы в поезде» (Strangers on a Train)

«Непрощенный» (Unforgiven)  
«Несколько хороших парней» (A Few Good Men)  
«Нет выхода» (No Way Out)  
«Норма Рэй» (Norma Rae)  
«Образцовый самец» (Zoolander)  
«Обыкновенные люди» (Ordinary People)  
«Огонь и стрела» (The Flame and the Arrow)  
«Одинокая белая женщина» (Single White Female)  
«Одинокий рейнджер» (The Lone Ranger)  
«Они умерли на своих постах» (They Died with Their Boots On)  
«Основной инстинкт» (Basic Instinct)  
«Остаток дня» (Remains of the Day)  
«Отец невесты» (Father of the Bride)  
«Офицер и джентльмен» (An Officer and a Gentleman)  
«Охота за “Красным октябрём”» (The Hunt for Red October)  
«Охотник на людей» (Manhunter)  
«Охотники за привидениями» (Ghostbusters)  
«Первая кровь» (First Blood)  
«Перестрелка у корраля “О-Кей”» (Gunfight at the O. K. Corral)  
«Пиноккио» (Pinocchio)  
«Питер Пэн» (Peter Pan)  
«Повелитель приливов» (The Prince of Tides)  
«Подозрение» (Suspicion)  
«Поймать вора» (To Catch a Thief)  
«Поле его мечты» (Field of Dreams)  
«Полицейский из Беверли-Хиллз» (Beverly Hills Cop)  
«Полуночный ковбой» (Midnight Cowboy)  
«Поменяться местами» (Trading Places)  
«Последний бойскаут» (The Last Boy Scout)  
«Последний из могикан» (The Last of the Mohicans)  
«Привидение» (Ghost)  
«Призрак Франкенштейна» (Ghost of Frankenstein)  
«Приключение “Посейдона”» (The Poseidon Adventure)  
«Пробуждения» (Awakenings)

«Психо» (Psycho)  
«Птицы» (The Birds)  
«Пять легких пьес» (Five Easy Pieces)  
«Разорванный занавес» (Torn Curtain)  
«Расцвет мисс Джин Броди» (The Prime of Miss Jean Brodie)  
«Рискованный бизнес» (Risky Business)  
«Робин Гуд: Принц воров» (Robin Hood, Prince of Thieves)  
«Ровно в полдень» (High Noon)  
«Роки» (Rocky)  
«Роковое влечение» (Fatal Attraction)  
«Роман с камнем» (Romancing the Stone)  
«Рыцари круглого стола» (Knights of the Round Table)  
«Санкция на пике Эйгера» (The Eiger Sanction)  
«Свидетель» (Witness)  
«Свойки» (The In-Laws)  
«Сезон чемпионата» (That Championship Season)  
«Сияние» (The Shining)  
«Скарамуш» (Scaramouche)  
«Слава» (Glory)  
«Славные парни» (Goodfellas)  
«Смертельное оружие» (Lethal Weapon)  
«Смертельное оружие-2» (Lethal Weapon 2)  
«Смерть ей к лицу» (Death Becomes Her)  
«Смотрите, кто заговорил!» (Look Who's Talking)  
«Сокровища Сьерра-Мадре» (The Treasure of the Sierra Madre)  
«Спящая красавица» (The Sleeping Beauty)  
«Сыграй это еще раз, Сэм!» (Play It Again, Sam)  
«Такси» (Taxi)  
«Танцующий с волками» (Dances with Wolves)  
«Тельма и Луиза» (Thelma & Louise)  
«Тень сомнения» (Shadow of a Doubt)  
«Терминатор» (Terminator)  
«Терминатор-2: Судный день» (Terminator 2: Judgment Day)  
«Титаник» (Titanic)

«Тонкая красная линия» (The Thin Red Line)  
«Топпер» (Topper)  
«Три мушкетера» (The Three Musketeers)  
«Трудности перевода» (Lost in Translation)  
«Тутси» (Tootsie)  
«Угадай, кто придет к обеду?» (Guess Who's Coming to Dinner)  
«Уиллоу» (Willow)  
«Умереть заново» (Dead Again)  
«Унесенные ветром» (Gone with the Wind)  
«Уолл-стрит» (Wall-Street)  
«Уолтоны» (The Waltons)  
«Ураган» (Hurricane)  
«Фантазия» (Fantasia)  
«Фарго» (Fargo)  
«Форт Апачи» (Fort Apache)  
«Харви» (Harvey)  
«Хозяин морей: На краю Земли» (Master and Commander: The Far Side of the World)  
«Час пик» (Rush Hour)  
«Человек дождя» (Rain Man)  
«Человек от U.N. C. L. E.» (The Man from U.N. C. L. E.)  
«Челюсти» (Jaws)  
«Черная вдова» (Black Widow)  
«Чокнутый профессор» (The Nutty Professor)  
«Чужестранец» (The Stranger)  
«Шарада» (Charade)  
«Шейн» (Shane)  
«Шофер мисс Дейзи» (Driving Miss Daisy)  
«Шутник Тиль» (Jester Till)  
«Эккалибур» (Excalibur)  
«Эль Сид» (El Sid)  
«Энни Холл» (Annie Hall)  
«Эта прекрасная жизнь» (It's a Wonderful Life)  
«Это случилось однажды ночью» (It Happened One Night)  
«Язык нежности» (Terms of Endearment)

«Янки из Коннектикута при дворе короля Артура» (A Connecticut Yankee in King Arthur's Court)

«P. S. Ваш кот мертв» (P. S. Your Cat Is Dead)

## ОБ АВТОРЕ

Кристофер Воглер — один из ведущих голливудских консультантов, специализирующийся на искусстве создания истории и известный своими выступлениями на темы кино, написания сценариев и мифологии. Президент литературного агентства Storytech, оказывающего писателям, продюсерам и руководителям студий помощь в работе над их проектами. Спектр услуг, предоставляемых фирмой, включает оценку сценариев, романов и их идей, составление подробного плана работы, а также экспертный анализ сюжета для разбирательств по вопросам авторского права. Веб-сайт агентства: [www.thewritersjourney.com](http://www.thewritersjourney.com). Вопросы об услугах фирмы Storytech направляйте по адресу: [vogler.christopher@gmail.com](mailto:vogler.christopher@gmail.com).

## БИБЛИОГРАФИЯ

Benet's Reader's Encyclopedia, Harper & Row 1987

Bolen, Jean Shinoda, M. D., Goddesses in Everywoman, Harper & Row 1985 Bolen, Jean Shinoda, M. D., Gods in Everyman, Harper & Row 1989 Bulfinch, Thomas, Myths of Greece and Rome, Penguin Books 1981 Campbell, Joseph (with Bill Moyers), The Power of Myth, Doubleday 1988 Campbell, Joseph, The Hero with a Thousand Faces, Bollingen Series/ Princeton University Press 1973

Davidson, H. R. Ellis, Gods and Myths of Northern Europe, Penguin Books 1984

Graves, Robert, The Greek Myths, Penguin Books 1979

Halliwel, Leslie, Filmgoer's Companion, 8th Edition, Charles Scribner's Sons 1983

Homer, The Odyssey, transl. by E. V. Rieu, Penguin Books 1960

Johnson, Robert A., He: Understanding Masculine Psychology, Harper & Row 1977

Johnson, Robert A., She: Understanding Feminine Psychology, Harper & Row 1977

Johnson, Robert A., We: Understanding the Psychology of Romantic Love, Harper & Row 1983

Knight, Arthur, The Liveliest Art, New American Library 1957 Lattimore, Richmond, The Iliad of Homer, University of Chicago Press 1967 Leeming, David, Mythology, Newsweek Books 1976 Levinson, Daniel J., The Seasons of a Man's Life, Ballantine Books 1978 Luthi, Max, The Fairytale as Art Form and Portrait of Man, Indiana University Press 1987

Mast, Gerald, A Short History of the Movies, Bobbs-Merrill 1979 Murdock, Maureen, The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness, Shambala 1990

Pearson, Carol S., Awakening the Heroes Within, Harper San Francisco 1991 Propp, Vladimir, Morphology of the Folktale, University of Texas Press 1979 Wheelwright, Philip, Aristotle, The Odyssey Press 1955

- 1) Неполное осознание проблемы
- 2) Растущее осознание проблемы
- 3) Нежелание меняться
- 4) Преодоление неприятия перемен
- 5) Решение измениться
- 6) Первые попытки измениться
- 7) Подготовка к существенной трансформации
- 8) Попытка существенно измениться
- 9) Последствия попытки (прогресс и регресс)
- 10) Повторное решение измениться
- 11) Заключительная попытка существенно измениться
- 12) Окончательное решение проблемы

Стадии путешествия героя могут служить хорошим ориентиром для обозначения шагов, формирующих реалистичную картину эволюции персонажа.